Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

12/15 · Ausgabe 224 · € 4,50

4 194373 904501 12

Österreich € 5,10; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,30; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · W

NINTENDO PACKT AUS!

Alles zu Nintendos neuen Online-Services und der ersten Mobile App Miitomo!

UNCANNY VALLEY

Special: Das Phänomen erklärt

TEST & TIPPS AUF 8 SEITEN!

MARIO TENNIS ULTRA SMASH

Wir verraten euch, was alles in Marios neuestem Partyspaß für Wii U drinsteckt und wie ihr eure Gegenspieler auf dem Platz optimal ausspielt!

AUSSERDEM IM HEFT: CHIBI-ROBO!: ZIP LASH IM TEST FÜR 3DS – KLEINER ROBOTER, GROSSER SPASS?
TEST: GUITAR HERO LIVE (Wii U) | VORSCHAU: ACE ATTORNEY 6 (3DS) | RETRO-SPECIAL: SONICS FRÜHE JAHRE

DIE KOSTENLOSE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Jetzt auch im Windows Store

*Exklusiv auf Games TV 24: **tägliche** News-Show und **wöchentliche** Let´s Player-Show!*

Tägliche neue Gaming-Videos für PS4, XBOX ONE, Wii U, PC und Mobile.

Über 20.000 Videos in der Datenbank.

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Top! Weiter so und danke!«

»Mein eigenes Spiele-fernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

Downloaden im Windows Store

Erhältlich im App Store

Google play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN,
liebe Nintendo-Fans!

Seit der Ankündigung im März 2015, dass Nintendo in Zusammenarbeit mit DeNA in den Mobile-Markt einsteigen wolle, wurde ausgiebig spekuliert, wie wohl Nintendos erstes Smartphone-Projekt aussehen würde. Schickt Big N seinen Starplayer Mario als Speerspitze voran? Oder sollte es doch eher einer Marke sein, deren Konzept ideal für unterwegs ist, wie beispielsweise *Animal Crossing*? Nun hat Nintendo den Schleier gelüftet, die erste App heißt *Miitomo* und ist absolut nicht das, was die meisten Nintendo-Fans erwartet hatten. Warum das so ist und wieso die ebenfalls frisch enthüllten neuen Online-Dienste „My Nintendo“ und „Nintendo Account“ Grund zur Vorfreude bieten, haben wir für euch in einem Vorschau-Special zusammengefasst. Außerdem blicken wir im Vorschau-Bereich auf den nächsten Teil der *Phoenix Wright*-Reihe für 3DS, der bisher auf den schlichten Namen *Ace Attorney 6* hört.

Das Highlight unserer Test-Rubrik dürfte ein Blick aufs Cover bereits verraten haben. In *Mario Tennis: Ultra Smash* für die Wii U geht unser allerliebster Klempner dem rasanten Ballsport nach und punktet vor allem in Sachen Spielspaß und Mehrspieler-Vergnügen. In unserem ausführlichen Test informieren wir euch über unsere weitreichenden Erkenntnisse aus unzähligen Solo- und Doppel-Partien und beleuchten den Umfang des Wii-U-Sporthits. Obendrein servieren wir euch weiter hinten im Heft wertvolle Tipps zu den Spezialschlägen sowie dem idealen Umgang mit den Mega-Pilzen und noch mehr. Auch der charmante Hüpfer *Chibi-Robo!: Zip Lash* und das Taktik-Rollenspiel *Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – Record Breaker* für 3DS sowie *Guitar Hero Live* für Wii U wanderten unter anderem bei uns auf den Prüfstand.

Wer hingegen immer noch fleißig mit *Splatoon* beschäftigt oder kürzlich erst in den Mehrspieler-Spaß eingestiegen ist, sollte sich unbedingt den ersten Teil unseres großen *Splatoon*-Guides zu Gemüte führen. Darin geben wir euch wertvolle Tipps zu sämtlichen Waffentypen und erklären alle Bonuseigenschaften der Klamotten im Spiel. Besonders lesenswert sind zudem unser Special zum Thema Uncanny Valley sowie der umfangreiche Retro-Bericht zu Sonics frühen Jahren.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

MY NINTENDO & NINTENDO ACCOUNT (Vorschau)

Seite 16

Alle Infos zu Nintendos neuen Online-Services und der ersten Mobile App *Miitomo*.

MARIO TENNIS: ULTRA SMASH (Test)

Seite 28

Schnappt euch eure Schläger und dann ab auf den Platz – *Mario Tennis* ist zurück!

CHIBI-ROBO!: ZIP LASH (Test)

Seite 42

Wir verraten euch, ob sich Chibi-Robos neuer 3DS-Hüpfausflug lohnt.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Klare Sache, das meiste Interesse bei den N-ZONE-Redakteuren entfachte diesen Monat *Mario Tennis: Ultra Smash*. Dank des grandiosen lokalen Mehrspielers kamen schlussendlich auch alle dazu, selbst Hand anzulegen. Die Schreiblast blieb jedoch an Ben hängen, der hatte aber viel Spaß daran!
- **Polnische Unabhängigkeit Vs. N-ZONE-Heftabgabe:**
  Unsere lieben Nachbarn in Polen feiern jedes Jahr seit 1918 am 11. November ihre Unabhängigkeit mit einem Feiertag. Das finden wir super. Allerdings ist unsere Druckerei in Polen und durch diesen Feiertag hatten wir für die Fertigstellung dieser Ausgabe einen Tag weniger Zeit. Das fanden wir nicht so super.
- **Enttäuschung des Monats:**
  Natürlich waren auch bei uns in der Redaktion die Spekulationen groß, was Nintendo mit seiner ersten Mobile App so vorhat. Angesichts der vielen Möglichkeiten, war das tatsächliche Resultat in Form von *Miitomo* dann doch ziemlich ernüchternd.

DAS TEAM

HEFTINHALT 12/2015

TEST | MARIO TENNIS: ULTRA SMASH

LUKAS
Nach seiner Baumeistertätigkeit in *Super Mario Maker* widmet sich Mario in *Ultra Smash* nun erneut dem Tennissport.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Mehr Nintendo für alle:
My Nintendo & Nintendo Account 16
Most Wanted & Charts 14

3DS

Ace Attorney 6 20

TEST

Das Team 22
Meinungsmache 24
Release-Termine 26
So testen wir 22
Top-Spiele 46

Wii U

Geheimakte Tunguska 36
Guitar Hero Live 34
Just Dance 2016 38
Mario Tennis: Ultra Smash 32
Momonga Pinball Adventures (eShop) 59
Octodad: Dadliest Catch (eShop) 61
Rakoo & Friends (eShop) 59
Resident Evil 4 (VC) 54
Slender: The Arrival (eShop) 60
The Binding of Isaac – Rebirth (eShop) 56

3DS

3D Sonic The Hedgehog 2 (VC) 58
Chibi-Robo!: Zip Lash 42
Gunslugs 2 (eShop) 61
Mario Tennis: Ultra Smash 28
Shin Megami Tensei:
Devil Survivor 2 – Record Breaker 44
New Style Boutique 2 – Mode von morgen 40
The Binding of Isaac – Rebirth (eShop) 56

ONLINE

Nintendo eShop 54

REPORTAGE & SPECIAL

Zwischen Uncanny Valley
und Kindchenschema 62

RETRO

N-ZONE-Zeitreise 76
Sonic the Hedgehog: Die frühen Jahre 70

SERVICE

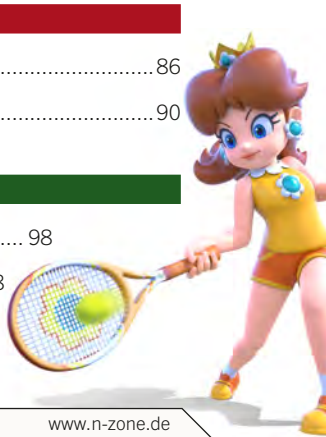
Tipps & Tricks: Mario Tennis: Ultra Smash ... 78
Tipps & Tricks:
Der große Splatoon-Guide – Teil 1 80

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 90

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98
Kolumne 96



Alle Titel dieser Ausgabe

3D Sonic The Hedgehog 2, Online 58

Ace Attorney 6, Vorschau 20

Chibi-Robo!: Zip Lash, Test 42

Geheimakte Tunguska, Test 36

Guitar Hero Live, Test 34

Gunslugs 2, Online 61

Just Dance 2016, Test 38

Mario Tennis: Ultra Smash, Test/Service 28/78

Momonga Pinball Adventures, Test 59

New Style Boutique 2 – Mode von morgen, Test 40

Octodad: Dadliest Catch, Test 61

Pokémon Tekken, Magazin 08

Rakoo & Friends, Online 59

Resident Evil 4, Online 54

Sonic 3D Blast, Retro 75

Sonic & Knuckels, Retro 73

Sonic The Hedgehog, Retro 71

Sonic The Hedgehog 2, Retro 73

Sonic The Hedgehog 3, Retro 73

Slender: The Arrival, Online 60

Shin Megami Tensei:
Devil Survivor 2 – Record Breaker, Test 44

Splatoon, Service/Community 80/87

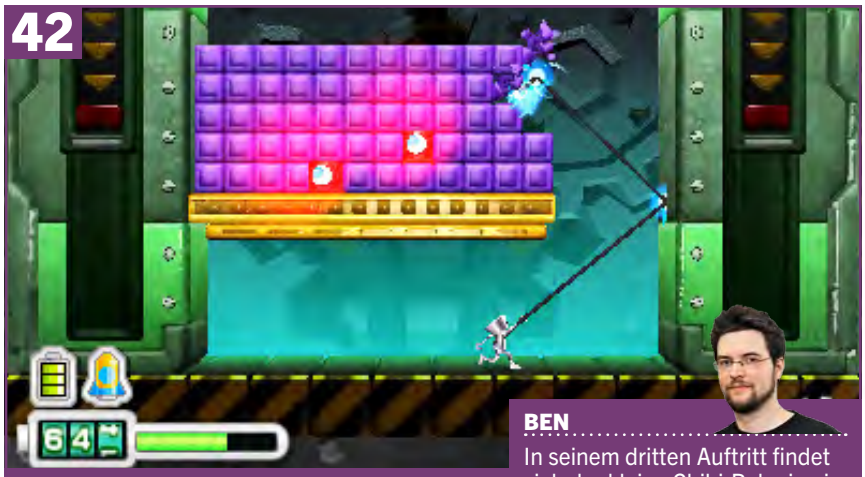
Super Mario Maker, Community 87

The Binding of Isaac – Rebirth, Online 56

Xenoblade Chronicles X, Magazin 11

Zero Time Dilemma, Magazin 08

ZombiU, Magazin 11



42

TEST | CHIBI-ROBO!: ZIP LASH

BEN

In seinem dritten Auftritt findet sich der kleine Chibi-Robo in einem Jump & Run wieder. Ob das Spaß macht, verrät unser Test.

70

RETRO | SONIC THE HEDGEHOG: DIE FRÜHEN JAHRE

VIKTOR

Heutzutage fristet der berühmte blaue Igel ein Schattendasein. Wie seine Anfangszeit war, behandeln wir in unserem Retro-Feature.

80

TIPPS & TRICKS | DER GROSSE SPLATOON-GUIDE – TEIL 1

MARCO

Splatoon erfreut sich weiterhin zahlreicher neuer Waffen. Unser Guide liefert euch wertvolle Tipps zu ebendiesen und den Klamotten.

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDOS NEUESTE VERKAUFSZAHLEN

Biz Zahlen, Ergebnisse und Prognosen. Big N legt die Fakten auf den Tisch!

Bei einem größeren Investoren-Meeting Ende Oktober, wie Nintendo sie in regelmäßigen Abständen veranstaltet, informierte der weltweit agierende Publisher seine Anteilhaber über die neuesten Ergebnisse und Absatzzahlen seiner Produkte. So etwa konnte sich der 3DS (alle bislang veröffentlichten Hardware-Ausführungen) im selben Zeitraum ein wenig besser verkaufen als vor rund zwölf Monaten. Gleichzeitig gingen die Verkaufszahlen in puncto Software leicht nach unten, was vor allem mit dem diesjährigen Fehlen eines *Super Smash Bros. für Nintendo 3DS* begründet wird. Allerdings hofft Nintendo, diese Lücke mit dem am 6. November in den USA veröffentlichten *Yo-Kai Watch* zu schließen. Damit beläuft sich die Zahl an verkauften 3DS-Einheiten weltweit nun auf knapp 55 Millionen. Auf eine solche Zahl wird die Wii U in ihrem Lebenszyklus wohl nicht mehr kommen, eine frohe Botschaft gab es jedoch auch hier zu vermelden. Mit ziemlich genau 10,73 Millionen an die Spieler gebrachten Konsolen hat die Wii U nun endlich die Dreamcast hinter sich gelassen – Segas letzte Konsole, die vor ähnlichen Problemen stand wie heute die Wii U. Rosig sieht es dagegen beim Geschäft mit den Amiibo-Sammelfiguren aus. Innerhalb eines Jahres wurden rund 21 Millionen der beliebten Plastikfiguren ausgeliefert. Wenn man bedenkt, dass gerade zu Beginn häufige Lieferengpässe die Regel waren, sind dies ganz schön beeindruckende Zahlen. Vergleichsweise noch besser schlagen sich die *Animal Crossing*-Amiibo-Karten: 8,6 Millionen Stück wurden innerhalb weniger Monate ausgeliefert. Zum Schluss noch eine spannende Nachricht in Bezug auf Nintendos NX-Konsole: Nach dem Bericht des Wall Street Journals wurden die Entwickler-Kits für die neue Hardware mittlerweile ausgeliefert und viele Studios zeigen sich von der technischen Leistungsfähigkeit beeindruckt. Glaubt man den bisherigen Statements, kann das Gerät so viele Polygone auf einmal auf dem Bildschirm darstellen, dass es bislang keinem Prozessor gelungen ist, diese in vollen 60 Frames flüssig laufen zu lassen. Ob Nintendo hier wohl vielleicht eine echte Power-Maschine in der Mache hat?

Die ersten Entwickler-Kits der/des NX wurden bereits weltweit an die Studios verschickt. Hier auf dem Bild zu sehen ist allerdings das Pendant für die Wii U.

KEHRT EA ZURÜCK?

Biz Der Branchenriese zieht in Erwägung, Nintendo in Zukunft wieder zu unterstützen.

Als sich Nintendo mit seiner Wii auf einem Erfolgskurs der Superlative befand, war dem japanischen Unternehmen die Unterstützung sämtlicher Drittthersteller sicher. Erst als der unvergleichliche Goldrausch mit dem Start der Wii U langsam verebbte, zogen nach und nach auch viele Publisher aus dem Westen wieder ab – allen voran Ubisoft, Activision Blizzard oder Electronic Arts. In einer Telefonkonferenz, an der auch Firmenchef Andrew Wilson teilnahm, wurde das Thema Nintendo vom EA-Boss jüngst wieder zur Sprache gebracht. Und zwar mit einem sprichwörtlichen Licht am Ende des Tunnels. So brachte er vor den Investoren zum Ausdruck, dass man es keinesfalls ausschließt, wieder mit Nintendo zusammenzuarbeiten. Gerade von den jüngst an die Entwickler verschickten Dev-Kits der Nintendo NX zeigt sich EA beeindruckt und man ist gespannt darauf, was Big N im kommenden Jahr enthüllen wird. Allzu euphorisch sollte man diese Meldung jedoch nicht auffassen. Wie man EA kennt, dürfte nur mit einem weitflächigen Support gerechnet werden, wenn sich die NX von Anfang an sehr gut verkauft.

KOEI TECMO EXPANDIERT

Biz Zusammenarbeit mit einer großen, westlichen IP soll bald offiziell enthüllt werden.

Koei Tecmo assoziiert man außerhalb Japans zumeist nur mit einer schier unübersichtlichen Anzahl an *Dynasty Warriors*-Teilen, in den heimischen Gefilden allerdings gehört das Unternehmen mittlerweile zu den dienstältesten und bekanntesten Entwicklern. In den letzten Jahren machte sich Koei Tecmo vor allem für diverse erfolgreiche Auftragsarbeiten einen Namen. Allen voran müssen da auf jeden Fall *Hyrule Warriors* und *Dragon Quest Heroes* als erfolgreiche Beispiele genannt werden. Vor allem mit Nintendo hat Koei Tecmo einen profitablen sowie aussichtsreichen Geschäftspartner gefunden. Neben dem 3DS-Port *Hyrule Warriors Legends* steht auch noch der Ableger *Yo-Kai Watch: Three Kingdoms* auf dem Plan. Dies sind aber nicht die einzigen Pläne von Koei Tecmo. Wie die Firma nun mitteilte, befinde man sich gerade in Verhandlungsgesprächen um eine große, sehr populäre Marke aus dem Westen. Um welche Serie es sich dabei handelt, wollte Koei Tecmo bis zum Redaktionsschluss noch nicht verraten. Es besteht durchaus die Möglichkeit, dass der besagte Titel auch für andere Konsolen erscheinen wird.

WARREN KRITISIERT INDUSTRIE

Biz „Wenn ihr nur zeigen wollt, wie clever ihr seid, verzieht euch aus meinem Medium!“

Die Entwickler-Legende Warren Spector, unter anderem verantwortlich für *Deus Ex* und *Micky Epic*, hat sich in einem Vortrag auf der diesjährigen PAX in Australien gegen zu sehr auf die Story fixierte Spiele ausgesprochen. In seinen Augen holen Spiele wie *Heavy Rain*, *The Walking Dead* oder *Uncharted* einfach nicht genug aus dem Medium Videospiel und seinen gegebenen Möglichkeiten heraus. Der große Pluspunkt von Spielen gegenüber Filmen, Serien und Comics sei die Interaktion mit der Welt und den Charakteren. Genau das sei in den gerade angesprochenen Beispielen allerdings nur unzureichend gegeben. Hierzu teilte Spector Videospiele in drei Kategorien auf: Werke mit niedriger, mittlerer und hoher Ausdruckskraft. Besonders wenig hält er in dieser Hinsicht von *Uncharted*, das seinen Fokus zwar stark auf Geschichte und Inszenierung lege, hier aber die eigene Interaktion zu oft außen vor lässt. Telltale Games wie auch *Heavy Rain* lassen einen hier zwar mehr Entscheidungen, richten sich allerdings mehr nach dem Designer und nicht dem Spieler. Auch wenn es in Spectors Augen immer noch prima Spiele seien, hatte er für alle Entwickler noch mahnende Worte parat: „Wenn ihr nur zeigen wollt, wie clever ihr seid – verzieht euch aus meinem Medium und macht stattdessen einfach Filme.“

IWATA WIRD GEEHRT

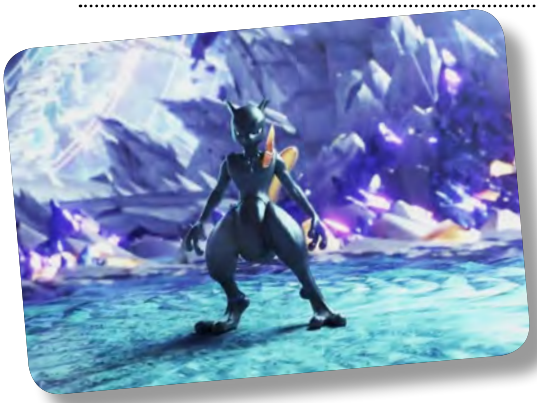
Biz Die Spieleindustrie erweist dem verstorbenen Nintendo-Präsidenten die letzte Ehre.

Jedes Jahr – und insgesamt bereits zum 33. Mal – werden in Großbritannien die sogenannten Golden Joysticks Awards vergeben. Hier werden die besten Spiele, Studios oder Entwickler des Jahres anhand eines im Vorfeld abgehaltenen Internetvotings in einer Vielzahl an Kategorien ausgezeichnet, die Stimmung ist allgemein eher ausgelassen. 2015 wurde es einen Moment lang jedoch still, als der im Juli verstorbene Satoru Iwata posthum für sein Lebenswerk geehrt wurde. Im Rahmen der Verleihung wurde auf die vielfältigen Beiträge Iwatas für die Spielindustrie hingewiesen. So war er es nach Meinung der Laudatoren, der einer breiten Masse an Menschen das Spielen erst näher brachte und somit zu einer größeren Akzeptanz in der Gesellschaft sorgte. Die Spielewelt, wie wir sie heute kennen, wäre ohne ihn nicht dieselbe, so die Redner weiter. Doch diese berührende, letzte Ehrung war nicht der einzige Moment an diesem Abend, an dem Nintendo im Mittelpunkt stand. Auch in zwei Standard-Kategorien wurde das Unternehmen ausgezeichnet –beide gingen auf das Konto des farbenfrohen Mehrspielerspaßes *Splatoon*. So wurde das Spiel einerseits in der Sparte bestes Familienspiel geehrt, andererseits erhielt es auch noch den Preis für das beste Nintendo-Spiel des Jahres. Etwas überraschend war die Auszeichnung des Free2Play-Smartphone-Titels *Fallout Shelter* als bestes Game auf Handheld- oder Mobile-Geräten, hier hätten sich wohl auch viele Nintendo-3DS-Spiele angeboten. *The Witcher 3: Wild Hunt* sackte stolze vier Preise ein, unter anderem als Spiel mit der besten Geschichte. Steam erhielt die Trophäe als beste Spieleplattform des Jahres. Als beste Neuentwicklung ohne bereits vorhandene Vorgänger wurde der Playstation-4-Hit *Bloodborne* geehrt. Das Spiel war im Vorfeld mit neun Nominierungen als Favorit ins Rennen gegangen.

ZERO TIME DILEMMA

3DS Offizieller westlicher Titel für *Zero Escape 3* wurde jüngst bekannt gegeben.

Nach dem unerwartet großen Erfolg von *Virtue's Last Reward* und *Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* war es nur eine Frage der Zeit, wann Aksys Games und Spike Chunsoft einen Nachfolger enthüllen. Als der Titel Anfang Juli endlich vorgestellt wurde, war zunächst nur von einer japanischen Fassung die Rede – in den heimischen Gefilden wird das Spiel ganz simpel unter dem Namen *Zero Escape 3* erscheinen. Bislang war jedoch noch nicht klar, ob auch ausländische Spieler die Möglichkeit erhalten, die mit einem Cliffhanger beendete Story von *Virtue's Last Reward* weiterverfolgen zu können. Nun gab Aksys Games aber grünes Licht: Der spielbare Psycho-Thriller soll im Sommer des kommenden Jahres in den westlichen Gefilden dieser Welt erscheinen. Während für den nordamerikanischen Markt eine Retail-Version geplant ist, müssen sich europäische Spieler mit einer Download-Version zufriedengeben. Für sie führt der einzige Weg zur Erlösung also lediglich über den eShop. Der Titel wird außerdem noch für die Playstation Vita erscheinen.



SHADOW MEWTU BETRITT DIE ARENA

Wii U Die dunkle Version des Kult-Pokémons begibt sich im kommenden Wii-U-Prügler *Pokémon Tekken* in den Kampf.

Als *Pokkén Tournament* vor mehreren Monaten angekündigt wurde und kurz darauf feststand, dass vorläufig lediglich japanische Arcade-Fans in den Genuss des Prüglers kommen, war die Enttäuschung unter Beat-'em-Up-Anhängern und Taschenmonster-Liebhabern groß. Noch größer war nur die Erleichterung, als einige Zeit nach dem Release des Spiels eine Version des Spiels auch für Wii U bestätigt wurde – die als *Pokémon Tekken* in Deutschland erscheinen wird. Und jetzt gibt es rund um das Spiel eine weitere frohe Botschaft zu vermelden, denn mit Shadow Mewtu tritt ein absoluter Fan-Favorit der Pokémon-Reihe in die Kampfmanege, noch dazu in einer coolen Schatten-Variante. Diese erlaubt es dem Psycho-Pokémon, seine Form leicht zu verändern und dann mit besonders verheerenden, wenn auch vielleicht etwas langsamen Attacken zuzuschlagen. Das wurde durch einen neuen Trailer zum Spiel bekannt gegeben. Bereits etwas länger war bekannt, dass mit Pikachu Libre eine Version der gelben Elektromaus mitprügeln wird, welche ihr Kampftalent im schicken Neopreneinteiler unter Beweis stellen wird. Im Trailer sah man die zuckersüße Tötungsmaschine nun erstmals im Einsatz. Ein genauer Termin zu *Pokémon Tekken* steht noch aus. Bereits Anfang 2016 soll es auch für Kampfbegeisterte in Europa so weit sein. Wir gehen fest davon aus, dass bis dahin noch ein paar konsolenexklusive Pokémon vorgestellt werden.

KIMISHIMA VERSPRICHT NEUES DIRECT-FORMAT

Biz Nach dem Tod von Satoru Iwata soll das Format in noch unbekannter Form fortgesetzt werden.

Satoru Iwata führte bis kurz vor seinem Tod durch die beliebten Nintendo Directs.

Bereits im September gab Nintendo bekannt, dass man das beliebte Nintendo-Direct-Format trotz des Ablebens von Nintendo-Präsident Satoru Iwata fortsetzen wolle. Nun wissen wir auch, wann wir mit einer neuen Ausgabe rechnen können: Noch 2015 soll's wieder so weit sein. Ob der neue Präsident des Unternehmens, Tatsumi Kimishima, ähnlich prominent wie Iwata darin auftreten wird, ist noch nicht bekannt. Zur Erklärung: Bei den Nintendo Directs handelte es sich bisher um meist etwa halbstündige Videos, die der Konzern in unregelmäßigen Abständen im Internet veröffentlichte. Darin wurden entweder neue Spiele durch Trailer oder auch Gameplay-Präsentationen oder bereits bekannte Titel im Detail vorgestellt. So bekamen manche Titel wie *Xenoblade Chronicles X* sogar Nintendo-Direct-Ausgaben spendiert, die sich ausschließlich um dieses eine Spiel drehten. Satoru Iwata führte dabei stets mit sicherer Hand als Moderator durch die Videos. In der neuen Ausgabe sollen bisher noch unbekannte Titel zu sehen sein, die noch 2015 erscheinen – hat hier jemand gerade *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* gesagt?

NEUES SPIEL DER RETRO STUDIOS

Biz Steht Kopfgeldjägerin Samus kurz vor ihrem nächsten großen Abenteuer?

Bevor ihr euch angesichts der Headline und des Packshots vom Gamecube-Superhit *Metroid Prime* vor Freude in den Raumanzug macht, müssen wir eure Euphorie leider ein bisschen dämpfen. Nach dem aktuellen Wissensstand ist *Metroid Prime 4* zurzeit nicht bei den Retro Studios in Entwicklung. Laut eines Insiders, der eng mit einigen Mitarbeitern des Unternehmens vertraut ist, soll dies jedoch nicht heißen, dass sich die Entwickler von Samus Aran abgewendet haben. Es besteht immer noch die Möglichkeit, dass im stillen Kämmerlein bereits an einem *Metroid* im 2D-Gewand gearbeitet wird. Auch die Entwicklung eines ganz neuen Spiels steht im Rahmen des Machbaren.

Nach mehreren *Prime*-Titeln sowie zwei Jump & Runs im *Donkey Kong*-Kosmos sprechen sich viele Mitarbeiter für ein eigenes Projekt aus, das auf keinem schon bestehenden Franchise basiert. Mit einer Ankündigung, egal ob nun in Bezug auf *Metroid* oder mit einer komplett neuen Marke, darf dabei jederzeit gerechnet werden. Das bislang letzte Spiel der Retro Studios – *Donkey Kong Country Returns: Tropical Freeze* – liegt nun bald schon zwei Jahre zurück. Mit großer Wahrscheinlichkeit arbeitet der Entwickler schon an einem oder mehreren Titeln für Nintendo NX.

N-ZONE-STECKBRIEF #04

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Firebrand

ERSTER AUFTRITT:
Ghosts 'n Goblins (Arcade, 1985)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Gargoyle's Quest (Game Boy, 1990)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Ist meisterhaft im Umgang mit der Magie des Feueratems

KURZBIOGRAFIE:
Firebrand gehört zu den Elite-Kriegern des Teufelskönigs Astaroth und hat dank seiner außergewöhnlichen Kräfte schon in vielen Schlachten seinen Wert bewiesen. Nach seinem Sieg über den Dämonenherrscher Breager bricht er in die Menschenwelt auf und wacht dort im Geheimen über sie.

TRIVIA: Auch wenn sein letztes großes Abenteuer schon Jahrzehnte zurückliegt, macht Firebrand immer wieder mit Gastauftritten von sich reden. Vor allem dank Capcoms Prügelserie *Marvel vs. Capcom 3* ist er auch jüngeren Spielern mittlerweile wieder ein Begriff.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig Nerd-geprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen!

801: Professor E. Gidd aus *Luigi's Mansion* sollte ursprünglich ein spielbarer Fahrer in *Mario Kart DS* sein. Er wurde jedoch in den letzten Monaten vor der Fertigung des Titels wieder gestrichen.

802: *Mario Power Tennis* bietet für Fans des Spiels im Abspann einen ulkigen Blooper-Reel. Das heißt, während die Credits laufen, werden alternative, „verpatzte" Varianten der Zwischensequenzen des Sportspiels gezeigt. Beispielsweise treffen Tennisbälle die Figuren ins Gesicht oder jemand stolpert.

803: Das allererste *Metroid*-Abenteuer für das NES hätte ursprünglich *Space Hunter* heißen sollen. Uns ist *Metroid* aber definitiv lieber!

804: Fox McCloud hat normalerweise grüne Augen. In *Starwing* und *Super Smash Bros. Meele* sind diese jedoch blau.

805: Nach Aussagen von Masahiro Sakurai benötigte die Fertigstellung der *Star Fox-Stage* „Orbitales Tor" aus *Super Smash Bros. für Nintendo 3DS und Wii U* ein sattes Jahr.

806: Epone, der Name von Links treuem Pferd, kommt aus dem Keltischen. Er bezieht sich auf eine keltische Gottheit, die passenderweise über Pferde und Esel wacht, und bedeutet „Große Stute".

807: Jenna Coleman, welche Melia in *Xenoblade Chronicles* die Stimme leiht, spielte Clara Oswald in der TV-Serie *Dr. Who*.

808: Während in der japanischen Version von *Tomodachi Life* verheiratete Mii-Paare zur Mittagszeit öfters zusammen mit ihrem Kind beim gemeinsamen Bad in der Badewanne vorzufinden sind, wurde diese Szene aus allen westlichen Versionen des Spiels entfernt.

809: Der Handheld-Strategiespaß *Advance Wars: Days of Ruin* erschien in Japan niemals offiziell im Handel. Er war ausschließlich als Prämie für Platin-Mitglieder im Club Nintendo erhältlich.

810: Nintendos härtester Konkurrent zu NES- und SNES-Zeiten, Sega, bewarb die eigene Sega-Mega-Drive-Konsole unter anderem mit dem Slogan „Sega does what Nintendon't".

KRITIK AN ZELDA-ÜBERSETZUNG

3DS Nintendo ist auf den Hund gekommen: In den USA mehren sich die Beschwerden über eine nicht ganz geglückte Übersetzung.

Dass *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* auch in der Fan-Community kritisch beäugt werden würde, war nur eine Frage der Zeit. Zu sehr legte der 3DS-Titel seinen Fokus auf den Multiplayer und vernachlässigte dafür den doch so wichtigen Einzelspieler. Besonders verärgert zeigten sich langjährige Fans der Serie bezüglich der Übersetzung des Spiels – allerdings nur bei der amerikanischen Version. An einer bestimmten Stelle des Spiels wird unmissverständlich auf das populäre Internet-Meme „Doge" angespielt. Anlass hierzu gibt die Textpassage „so ancient. such ruin", was eine typische Formulierung rund um das bekannte Netzphänomen darstellt. Das mag vielleicht kein eklatanter Übersetzungsfehler sein und zur ohnehin eher leichtfüßigen Art des Titels passen, widerspricht aber doch sehr der vorliegenden Spielwelt und hat so manchen Spieler aus der Immersion gerissen. Nintendo of Europe hat indessen auf solche Übersetzungsmethoden verzichtet und es beim Kerninhalt des japanischen Originals belassen. Bislang hat sich Nintendo of America nicht zu den kontrovers geführten Diskussionen geäußert. Doch wie stehen die N-ZONE-Leser zu diesem Thema? Wünscht ihr euch auch in der deutschen Version solche Meme-Anspielungen oder ist euch das zu albern? Schreibt uns eure Meinungen unter redaktion@n-zone.de!

Die gleiche Dialogzeile, links in der US-Version, rechts das europäische Gegenstück: ein kleiner, aber feiner Unterschied!

NINTENDO ZENSIERT XENOBLADE X

Wii U Diverse Kostüme für die Charaktere des RPG wurden für den Westen überarbeitet.

Xenoblade Chronicles X ist bereits seit April für japanische Wii-U-Besitzer erhältlich, im Westen steht die Veröffentlichung des Rollenspiels am 4. Dezember nun kurz bevor. Einige User der Internetplattform NeoGAF haben jetzt herausgefunden, dass das Spiel außerhalb Japans eine Zensur über sich ergehen lassen musste. Ist es im Original noch möglich, seinen Charakteren einige freizügige Outfits zu spendieren, wird dies in Europa und den USA nur noch bedingt möglich sein. Zwar laufen die Figuren auch hierzulande noch bauchfrei durch die fantasievolle Landschaft, die erogenen Zonen sind aber nun weit mehr bedeckt als noch im Original. Infolgedessen wurde auch das Alter des 13-jährigen Computergenies Lin Lee um zwei Jahre angehoben. In der deutschen Version wird das Mädel also 15 Jahre alt sein. Es ist nicht das erste Mal, dass Nintendo sich zu diesem Schritt entschlossen hat. Auch *Project Zero* für die Wii U wurde in der US- und europäischen Version um einige Bonuskostüme für die Hauptcharaktere erleichtert. Welche Änderungen noch am Spiel vorgenommen wurden, erklären wir euch im Test nächste Ausgabe.

ACTIVISION KAUFT CANDY CRUSH

Biz Teurer als *Star Wars*: Activision kauft die wohl exklusivsten Süßigkeiten der Welt.

Es ist der bislang größte Deal in der Geschichte der Videospielbranche: Für rund 5,9 Milliarden US-Dollar hat Branchenriese Activision Blizzard den Entwickler King Digital Entertainment aufgekauft. Das Studio ist eines der führenden Unternehmen in der Produktion von Spielen für Smartphones, Facebook und Windows 10. Das wohl bekannteste Spiel von King Digital Entertainment düfte *Candy Crush* sein. Mit diesem beispiellosen Deal hat sich Activision Blizzard seinen Weg ins hart umkämpfte Geschäft der Smartphone-Games teuer erkauft. Nur mal zum Vergleich: Das komplette *Star Wars*-Franchise kostete Disney lediglich vier Milliarden Dollar. Firmengründer Riccardo Zacconi gab bekannt, dass sein Studio weiterhin unabhängig arbeiten werde, nun allerdings unter der Schirmherrschaft von Activision Blizzard. Ob sich der Publisher – ähnlich wie etwa Konami – nach und nach aus der großen Spieleentwicklung zurückziehen möchte, wurde nicht mitgeteilt.

ZOMBI U REANIMIERT

Wii U Multiplayer ist dank Umsetzung für PS4 und Xbox One wieder aktiviert worden.

Trotz seinen dezenten Survival-Gameplays und des kreativen Ausnutzens des Wii-U-Gamepads konnte sich *ZombiU* auf Nintendos Konsole verkaufstechnisch nicht durchsetzen. Aus diesem Grund entschied sich der Entwickler Ubisoft vor einigen Monaten dazu, die Online-Server für den Multiplayer des Spiels abzuschalten. Nachdem aber die Umsetzungen für Playstation 4 und Xbox One die Erwartungen von Ubisoft übertroffen haben, wurde dieser Schritt wieder rückgängig gemacht und der asymmetrische Multiplayer kann auch auf der Wii U wieder gespielt werden. Ob dies auf Dauer so sein wird oder die Internet-Apokalypse in einigen Monaten wieder unvorhergesehen endet, hat Ubisoft nicht bekannt gegeben.

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT

Auf 164 Seiten

- Gerät optimal einrichten
- Emails, Fotos, Videos und Musik: so geht‘s!
- Die besten Apps
- Speicherdienst iCloud-Drive optimal nutzen

Nur € 9,99

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 164 Seiten

- Galaxy-Modelle im Detail
- Das Setup Schritt für Schritt erklärt
- So genießen Sie Musik und Videos optimal

Nur € 9,99

Auf 180 Seiten

- Nikon-Kameras im Überblick
- Das richtige Zubehör
- Die wichtigsten Techniken
- Randvoll mit Praxis-Tipps und Guides

Nur € 12,99

NES

computec MEDIA
EDITION

Auf 164 Seiten

Kaufberatung: So finden Sie die beste Drohne für sich

Wie Drohnen die Welt verändern und was die Zukunft bringt

Gesetze kennen und beachten

Eigene Drohne bauen und Flugrouten progammieren

Nur € 12,99

Auf 164 Seiten

- Apple Store nutzen
- Die wichtigsten Apps
- Ebooks, Musik, Videos, Games
- Leicht verständliche Workshops

Nur € 9,99

Auf 164 Seiten

- Zahlreiche Praxis-Tipps zum Microsoft-Betriebssystem
- Das neue Startmenü von Windows 10 im Detail erklärt

Nur € 9,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

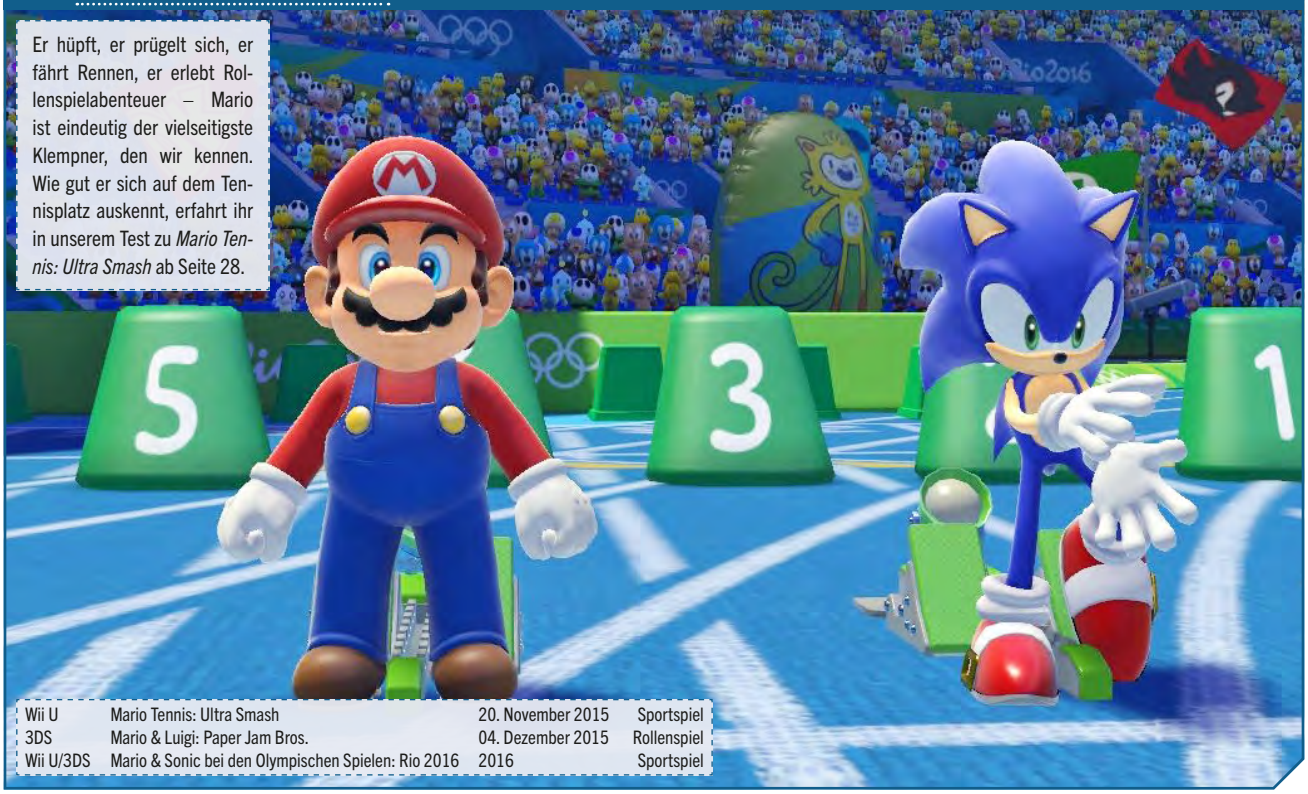
Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2015/2016

Er hüpft, er prügelt sich, er fährt Rennen, er erlebt Rollenspielabenteuer – Mario ist eindeutig der vielseitigste Klempner, den wir kennen. Wie gut er sich auf dem Tennisplatz auskennt, erfahrt ihr in unserem Test zu *Mario Tennis: Ultra Smash* ab Seite 28.

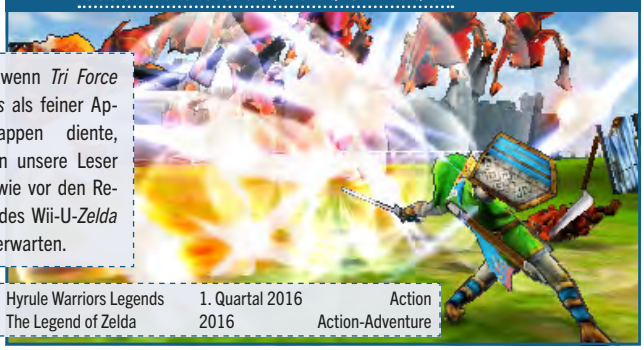


Wii U	Mario Tennis: Ultra Smash	20. November 2015	Sportspiel
3DS	Mario & Luigi: Paper Jam Bros.	04. Dezember 2015	Rollenspiel
Wii U/3DS	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016	2016	Sportspiel

2 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action(-Adventure) **Termin:** 2015/2016

Auch wenn *Tri Force Heroes* als feiner Appetithappen diente, können unsere Leser nach wie vor den Release des Wii-U-*Zelda* nicht erwarten.

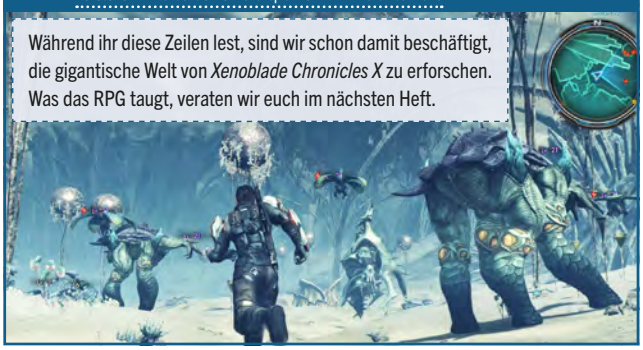


3DS	Hyrule Warriors Legends	1. Quartal 2016	Action
Wii U	The Legend of Zelda	2016	Action-Adventure

3 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 4. Dezember 2015

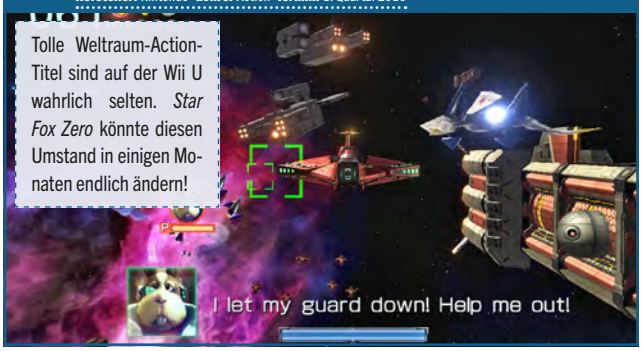
Während ihr diese Zeilen lest, sind wir schon damit beschäftigt, die gigantische Welt von *Xenoblade Chronicles X* zu erforschen. Was das RPG taugt, veraten wir euch im nächsten Heft.



4 STAR FOX ZERO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 1. Quartal 2016

Tolle Weltraum-Action-Titel sind auf der Wii U wahrlich selten. *Star Fox Zero* könnte diesen Umstand in einigen Monaten endlich ändern!



5 FIRE EMBLEM (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel/Strategie **Termin:** 2016

Langsam kommen wir uns vor wie eine kaputte Schallplatte, denn es gibt immer noch nichts Neues hier.

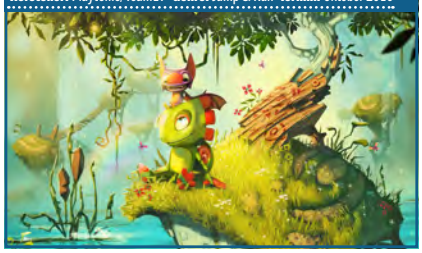
3DS	Fire Emblem Fates	2016	Strategie
Wii U	Genei Ibun Roku #FE (Arbeitstitel)	2016	Rollenspiel

6 YO-KAI WATCH (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016

7 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

Hersteller: Playtonic/Team17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** Oktober 2016

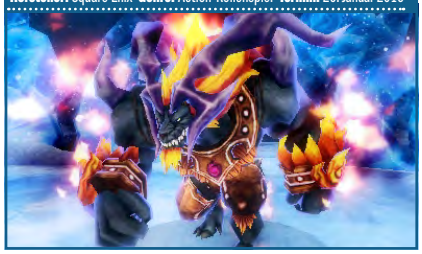


8 POKÉMON TEKKEN (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** Frühjahr 2016

9 FINAL FANTASY EXPLORERS (3DS)

Hersteller: Square Enix **Genre:** Action-Rollenspiel **Termin:** 29. Januar 2016



10 LEGO MARVEL'S AVENGERS (Wii U/3DS)

Hersteller: Warner Bros. Interactive **Genre:** Action **Termin:** 29. Januar 2016

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U)

SATURN

1 SUPER MARIO MAKER

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/15
Spielspaß: 85%

Mario dominiert immer noch die Wii-U-Charts. Da zeigt sich erneut seine große Beliebtheit.

2	LEGO DIMENSIONS	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 79%
3	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%
4	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
5	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
6	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
7	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
8	BAYONETTA 2	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93%
9	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
10	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 SUPER MARIO MAKER

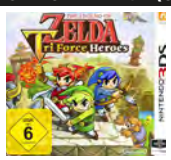
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/15
Spielspaß: 85%

Spaßiges Jump & Run trifft genialen Level-Editor – ein Erfolgsrezept, das unsere Leser begeistert.

2	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
3	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
4	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%
5	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
6	LEGO DIMENSIONS	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 79%
7	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
8	PROJECT ZERO: PRIESTERIN DES SCHWARZEN WASSERS	Entwickler: Koei Tecmo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 83%
9	SKYLANDERS SUPERCHARGERS	Entwickler: Vicarious Visions Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 82%
10	HYRULE WARRIORS	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%

TOP 10 VERKAUF (3DS)

SATURN



1 THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES

Entwickler: Nintendo/Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/15
Spielspaß: 74%

Das Drei-Link-Koop-Abenteuer stürmt die Charts. Glückwunsch!

2	ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 76%
3	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
4	YOSHI'S NEW ISLAND	Entwickler: Arzest Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81%
5	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
6	POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
7	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
8	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
9	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
10	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (3DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES

Entwickler: Nintendo/Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/15
Spielspaß: 74%

Link geht bei unseren Lesern immer – selbst wenn's nur um ein Spin-off geht.

2	POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
3	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
4	ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 76%
5	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
6	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
7	XENOBLADE CHRONICLES 3D	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 85%
8	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
9	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
10	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

MEHR NINTENDO FÜR ALLE
MY NINTENDO & NINTENDO ACCOUNT

Online-Dienste Ende September wurden die Pforten des Club Nintendo geschlossen. Nun hat Big N das Nachfolgeprogramm vorgestellt und noch einiges mehr.

Wenn es um hochwertige, spaßige Spiele geht, macht Nintendo seit langer Zeit niemand etwas vor. Doch in puncto Online-Infrastruktur und Account-System wird Big N schon seit einem Jahrzehnt von seinen Konkurrenten Sony und Microsoft immens abgehängt. Aber das soll sich schon bald endlich ändern! Im März 2015 kündigte Nintendos ehemaliger Präsident Satoru Iwata an, dass man mit Hochdruck an einer neuen Infrastruktur samt neuem Account-System und Mitglieder-Service arbeite. Im Rahmen einer Investorenpräsentation stellte Nintendos neuer Präsident Tatsumi Kimishima diese neuen Services nun erstmals vor und ging außerdem auf Nintendos erste App für Smartgeräte namens *Miitomo* (mehr dazu im Kasten auf Seite 18) ein.

Universelles Bindeglied

Während Nintendo in der Vergangenheit sehr zurückhaltend mit seinen Marken und Charakteren umgegangen ist, möchte der japanische Konzern in Zukunft deutlich offener agieren. Neben den bereits angekündigten Mobile Games sprach Kimishima explizit auch von Freizeitpark-Attraktionen und Merchandise-Produkten, wobei er betonte, dass Videospiele und die dazugehörige Hardware weiterhin Nintendos Kerngeschäft bleiben werden. Und hier kommt nun das neue Account-System zum Tragen, das auf den simplen, aber treffenden Namen „Nintendo Accout" hört und Nintendos verschiedene Angebote und Dienstleistungen künftig miteinander verbinden soll. Somit wird Nintendo Accout sowohl auf Nintendos Hardware (Wii U, 3DS, NX) als auch auf dem PC, Smartphones und Tablets nutzbar sein. Außerdem wird das neue Account-System viele Möglichkeiten bieten, um sich dort anzumelden. Wer bereits eine Nintendo Network ID besitzt, kann diese entweder einfach weiter nutzen, sich mit seinen Accounts bei Google, Facebook oder Twitter anmelden oder einen komplett neuen Account erstellen.

Doch was bringt solch ein Nintendo Account denn nun? Glücklicherweise hat Kimishima bereits einige Anwendungsmöglichkeiten vorgestellt. So wird man in Zukunft zum Beispiel digitale Spiele direkt über Ninten-

Bald werden Fans alle möglichen Plattformen nutzen können, um Nintendo-Inhalte zu konsumieren. Nintendo Account soll dabei als Bindeglied fungieren.

Die Registrierung im neuen System soll besonders einfach sein. Unter anderem wird man dafür bestehende Accounts bei Facebook, Twitter oder Google nutzen können.

Ende September wurde der Club Nintendo geschlossen. Das Nachfolge-Programm My Nintendo soll im März 2016 an den Start gehen.

dos Homepage kaufen können. Wenn euch beim Surfen mit dem PC, Tablet oder Smartphone auf Nintendos Seite ein Spiel anlacht, könnt ihr es sofort erwerben und es wird automatisch auf eurer Wii U oder eurem 3DS heruntergeladen. Praktisch! Wer einen Nintendo Account besitzt, wird außerdem basierend auf seinen bisher gekauften Spielen und den angegebenen Profildetails Empfehlungen sowie Hinweise zu Angeboten und neuen Spielinhalten erhalten. Sehr charmant: Als weiteren möglichen Vorteil nannte Kimishima auch Rabattangebote, die Besitzer eines Nintendo Accouts an ihrem Geburtstag zugesendet bekommen. Zudem wird es möglich sein, andere Mitglieder als Freunde hinzuzufügen, wobei das über alle Geräte – inklusive Smartphones – hinweg funktionieren wird. Bisher sind Freundeslisten ja fest an die Wii U oder den 3DS gebunden, was die Frage aufwirft, ob diese lokalen Freundeslisten mit dieser Umstellung obsolet werden. So wie wir Nintendo kennen, wird es wahrscheinlich eine Funktion zur Übertragung der bisherigen Freundesliste geben.

Punkte-System de luxe

Ebenfalls frisch angekündigt wurde „My Nintendo", das Nachfolge-Programm zum Club Nintendo, der Ende September auslief. My Nintendo soll bis Ende März 2016 starten und lässt euch ebenso wie Club-Nintendo-Punkte sammeln, mit denen ihr Belohnungen kaufen könnt. Allerdings geht My Nintendo deutlich weiter als der bisherige Dienst. So werdet ihr nicht nur Punkte für den Kauf eines Nintendo-Spiels erhalten, sondern könnt diese auch beim Spielen von Nintendo-Titeln einkassieren – und zwar sowohl auf Nintendos Konsolen also auch bei den Mobile Apps und Games. Ob man nun Punkte fürs Absolvieren bestimmter Aufgaben/Levels oder einfach nur über eine gewisse Spielzeit hinweg bekommt, wurde bisher noch nicht verraten. Wie schon bei Club Nintendo könnt ihr diese Punkte dann gegen exklusive Goodies eintauschen oder – und das ist neu – damit digitale Add-on-Inhalte für eure Spiele erstehen oder sogar Rabatt-Coupons erhalten. Es wäre also durchaus denkbar, dass man in Zukunft zum Beispiel neue DLC-Kämpfer für *Super Smash Bros.* oder Strecken-Pakete für *Mario Kart 8* auch mit My-Nintendo-Punkten erhalten kann.

Zukunftsmusik

Sehr spannend wird natürlich auch, wie Nintendo Account und My Nintendo mit Nintendos neuer Hardware NX zusammenhängen. Immerhin sagte Satoru Iwata bei der ursprünglichen Ankündigung im März 2015, dass das neue Account-System ein wichtiges Kernelement in Nintendos Konzept zu NX ist. Leider gab es im Rahmen dieser Präsentation keine frischen Details zu NX, lediglich den erneuten Hinweis, dass Nintendo dieses Thema erst nächstes Jahr behandeln wird. Dafür plauderte der neue Nintendo-Boss zwei vielversprechende Pläne für die Zukunft bezüglich des neuen Mitglieder-Services aus. Es ist zum Beispiel in Planung, dass man Speicherdaten zu Spielen und Charakteren per Cloud speichern und dann mit Konsolen

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nintendo zeigt Mut – übernimmt sich aber hoffentlich nicht."

Ein neues, verbessertes Account-System und jede Menge Verbesserungen in punkto Online-Struktur? Bitte ja! Hoffentlich schluckt Nintendo dabei aber nicht mehr, als der Konzern verträgt. Bereits in der Vergangenheit haben die Japaner mehrfach bewiesen, dass die neue Online-Welt nur bedingt die ihre ist. Das zeigt auch die Tatsache, dass anscheinend Bemühungen getätigt werden, auf Smartphone und Co. ähnlich strikte Jugenschutzregeln durchzusetzen wie auf den intern entwickelten Geräten. Das kann auf der neuen Hardware schlichtweg nicht klappen. *Miitomo* hingegen lässt mich derzeit noch ziemlich kalt.

Dank Nintendo Account werdet ihr Spiele direkt auf der Nintendo-Webseite kaufen können. Eine Autodownload-Funktion für Wii U und 3DS ist ebenfalls geplant.

Wie alle modernen Mitglieder-Services wird My Nintendo auf eure Bedürfnisse und Vorlieben zugeschnitten sein – inklusive Empfehlungen und Rabatten.

Miitomo – NINTENDOS NEUE MOBILE APP

Lange wurde spekuliert, wie Nintendos erstes Mobile Game wird. Nun wurde es enthüllt und siehe da: Es ist nicht mal ein Spiel im eigentlichen Sinn.

Tja, wer hätte das gedacht? Nintendos erste App für Smartphones ist weder ein *Mario*-Hüpfer noch ein *Animal Crossing*-Ableger. Stattdessen soll *Miitomo* als verspielte Kommunikationsplattform dienen und wirkt wie eine Mischung aus *Tomodachi Life* und einem sehr simplen Sozialnetzwerk. Zunächst erstellt ihr ein Mii, das euch hin und wieder Fragen zu eurer Person, euren Vorlieben, euren Hobbys und derlei Dingen stellt. Eure Antwort teilt euer Mii dann den Miis von Leuten aus eurer Freundesliste selbstständig mit, um so eine Grundlage für ein Gespräch zu liefern. *Miitomo* soll vor allem schüchternen Spielern dabei helfen, sich mit anderen auszutauschen. Ob *Miitomo* auch Simulationselemente wie *Tomodachi Life* bereithalten wird, ist derzeit aber noch schwer zu sagen. Die App soll gleichzeitig mit Nintendo Account bis spätestens Ende März 2016 veröffentlicht werden und wird kostenlos zum Download bereitstehen, wobei man Add-on-Inhalte für Echtgeld wird erwerben können. Als Beispiele nannte Nintendo-Präsident Kimishima einerseits Kostüme für die Mii und andererseits Minispiele. Es kann also gut sein, dass *Miitomo* ähnliche Spiele bieten wird wie die Streetpass-Lobby des 3DS, wo man ebenfalls weitere Games für ein paar Euro dazukaufen kann.
Bis Ende 2017 sind insgesamt fünf Mobile-Titel geplant, wobei Nintendo keine seiner Marken als mögliche Vorlage dabei ausschließt. Ein *Mario*, *Zelda* oder *Donkey Kong* fürs Smartphone ist also durchaus möglich. Die Taschenmonster sind derweil mit *Pokémon Shuffle* bereits auf iOS und Android vertreten und bekommen mit *Pokémon Go* nächstes Jahr einen weiteren Mobile-Ableger spendiert.

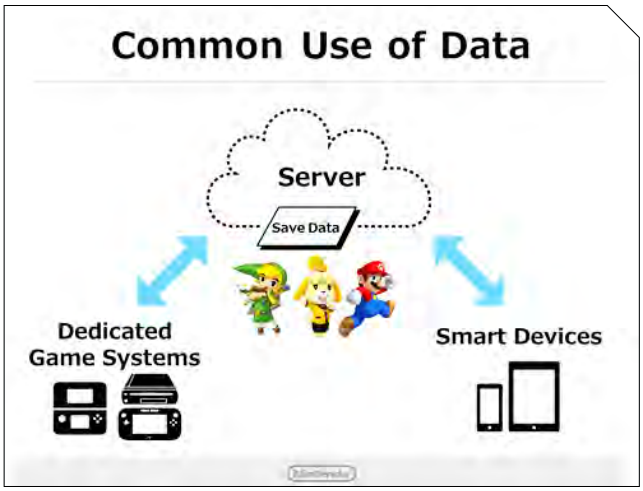
In *Miitomo* erstellt ihr euch ein Mii, das euch dann zu euren Hobbys und eurer Person befragt.

Diese Infos teilt euer Mii dann selbstständig mit den Miis eurer Freunde. Das soll als Eisbrecher für Gespräche mit den Leuten eurer Freundesliste dienen.

oder mobilen Geräten wieder abrufen kann. Womöglich eine Andeutung auf ein System, bei dem man seinen Spielstand von der Heimkonsole auf dem Handheld und umgekehrt nutzen kann, wie es mitunter bereits bei Sonys PS4 und PS Vita funktioniert? Das würde natürlich gut zu den bisherigen Anzeichen passen, dass NX sowohl eine Heimkonsole als auch ein oder mehrere Handheld-Geräte umfassen könnte. Der andere Zukunftsplan hat mit NX wahrscheinlich eher nichts zu tun, ist deswegen aber nicht weniger spannend. Denn Nintendo plant, die Mitglieder-Services auch im realen Leben anzubieten. Als Beispiele nannte der Nintendo-Präsident Freizeitparks, Kinos und Geschäfte. Könnte das Rabatte beim Kauf von physischen Nintendo-Spielen bedeuten? Und plant Nintendo nun doch die Lizenzierung seiner Marken für Kinofilme? Ist der Kinobesuch in Zukunft eine weitere Möglichkeit, um Punkte für My Nintendo zu sammeln? Fragen über Fragen. Klar ist jedenfalls, dass Nintendo an einer seiner größten Schwächen arbeitet und diesbezüglich große Pläne hat. Und das sind auf jeden Fall gute Neuigkeiten!

Viktor Eippert

Ähnlich wie schon Club Nintendo wird auch My Nintendo ein Punkte-Sammel-Programm bieten, mit dem ihr Goodies und mehr erhaschen könnt.



Zu den Features, die erst nach dem Start von Nintendo Account verfügbar sein sollen, zählen auch Cloud Saves.

NINTENDO VERBESSERT DIE ONLINE-STRUKTUR? DA HÄTTEN WIR NOCH IDEEN!

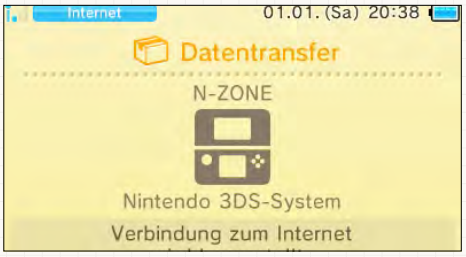
Nintendo Account und My Nintendo sind auf jeden Fall erste gute Schritte in die richtige Richtung. Doch wir hätten da noch weitere Vorschläge zur Verbesserung der Online-Struktur!

Ein Trophäen-System

In einigen Wii-U-Spielen (zum Beispiel *Yoshi's Woolly World* oder *Super Mario 3D World*) kann man Stempel für die Nutzung im Miiverse freispielen. Wäre doch was für alle Spiele!

Sony und Microsoft haben es mit den Trophäen beziehungsweise den Achievements bereits vorgemacht, nun würden wir uns wünschen, dass auch Nintendo nachzieht und ein spieleübergreifendes Trophäen-System einführt. Belohnungen für bestimmte Errungenschaften in einem Spiel motivieren dazu, sich noch länger mit einem Titel zu beschäftigen, ihn vielleicht ein weiteres Mal durchzuspielen oder einen Level auf eine andere Weise neu anzugehen. Mit den freispielbaren Stempeln in *Super Mario 3D World* oder *Yoshi's Woolly World* und einigen anderen Wii-U-Titeln hat Nintendo im Grunde bereits einen Schritt in diese Richtung gewagt. Wieso also nicht gleich für alle Spiele umsetzen?

Hardwareunabhängiges Account-System



Die einzige Möglichkeit, bereits gekaufte digitale Spiele auf ein neues Gerät zu übertragen, besteht im Dateitransfer. Das ist unnötig umständlich und nicht zeitgemäß.

Viele der Aspekte von Nintendo Account deuten zwar auf ein Account-System hin, das nicht mehr an die Hardware geknüpft ist, explizit bestätigt hat es Nintendo aber noch nicht. Daher noch mal ganz klar: Wir halten es für aller höchste Eisenbahn, dass ein systemübergreifendes Account-System mit allem Drum und Dran kommt! Und da schließen wir auch mit ein, dass im eShop gekaufte Spiele an den Account gebunden sind, wie es bei Playstation Network, Xbox Live oder Steam schon längst der Fall ist! Es kann im Jahre 2015 einfach nicht mehr sein, dass beim Verlust einer Wii U oder eines 3DS auch alle dafür gekauften Downloadgames unwiderruflich flöten gehen. Besonders toll wäre zudem, wenn man die bereits im eShop für Wii U und 3DS gekauften Spiele auf das neue Account-System übertragen kann. Wir befürchten aber, dass es diesbezüglich bei einer Wunschhoffnung bleibt.

Online-Mehrspieler ohne Bezahlschranke

Anders als bei den Konsolen der direkten Mitbewerber kann man an der Wii U und dem 3DS Online-Mehrspielermodi wie in *Splatoon* nutzen, ohne eine Gebühr zu bezahlen.

Wenn es um Online-Funktionalitäten geht, mag Nintendo seinen direkten Konkurrenten Microsoft und Sony zwar in fast allen Belangen unterlegen sein, doch in einem Punkt profitieren Nintendo-Fans deutlich: Um auf einem Nintendo-System online spielen zu können, ist anders als bei PS4 und Xbox One keine monatliche Gebühr nötig! Und das soll bitte auch in Zukunft so bleiben, denn damit hat Big N seinen Mitbewerbern eben eindeutig etwas voraus.

Das Miiverse modernisieren

Das Miiverse ist eine schöne Plattform, um sich mit anderen Nintendo-Fans auszutauschen. Bedienung und Feature-Menge sind aber verbesserungswürdig!

Das Miiverse an sich ist eine gute Sache, da es die Interaktion mit anderen Spielern fördert – und das mit einer sehr charmanten, Nintendo-typischen Aufmachung. Dafür sind die Ladezeiten unangenehm lange, die Handhabung nicht gerade einfach und die Funktionen sehr beschränkt. Hier sollte Nintendo spätestens zur Einführung seiner nächsten Hardware-Generation unbedingt nachbessern. Eine Funktion, die wir uns insbesondere wünschen, ist die Möglichkeit, spielübergreifend eine Video-Chat-Party erstellen zu können. Für Titel mit starkem Mehrspielerfokus wie *Splatoon* oder *Monster Hunter* wäre das extrem wertvoll. Und wenn man nur Spieler aus seiner Freundesliste in die Gruppe einladen kann, wäre die Gefahr eines Missbrauchs auf ein Minimum reduziert.

Laut den bisherigen Infos zum neuen Punkte-System von My Nintendo wird es in Zukunft möglich sein, Zusatzinhalte für Nintendo-Titel nicht nur mit Geld zu kaufen, sondern auch mit Punkten zu erstehen. Ob das auch für DLC-Charaktere gilt?

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ein neues, echtes Account-System war auch längst überfällig!"

Ich schätze meine Wii U und meinen 3DS sehr und bespiele beide Geräte regelmäßig. Doch wenn es um deren Online-Funktionen geht, lassen die Nintendo-Konsolen wirklich viel zu wünschen übrig. Nintendo Account und My Nintendo gehen auf jeden Fall in die richtige Richtung und bergen viel Potenzial. Insbesondere das Belohnungssystem von My Nintendo könnte richtig angewendet ein starker Gewinn für Nintendo-Fans sein und auch neue Spieler anlocken. Allerdings will ich den Tag nicht vor dem Abend loben, denn nach aktuellem Stand ist immer noch unklar, wie es mit anderen zeitgemäßen Online-Funktionen wie spieleübergreifendem Party-Chat aussieht.

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY 6

Adventure Blauer Anzug, spitze Gelfrisur und ein energisch ausgestreckter Zeigefinger: Staranwalt Phoenix Wright ist wieder da!

Bereits seit mehreren Monaten dürfen japanische Spieler im Serien-Spin-off *Great Ace Attorney* die Geschichte eines Ahnen von Phoenix Wright erleben. Während bei uns bisher sogar noch ein Release für den Titel in den Sternen steht, kündigt Capcom bereits den nächsten, offiziell sechsten Teil der Reihe an. Das Gute an der Sache: Anders als *Great Ace Attorney* wurde *Phoenix Wright: Ace Attorney 6* bereits auch für den westlichen Markt bestätigt!

Alte Bekannte, neue Gesichter

Waren wir in den ganzen frühen Abenteuern des Staranwalts fast ausschließlich in seiner Gestalt unterwegs, so wurde das Heldenraster spätestens durch *Apollo Justice: Ace Attorney* sowie die Spin-offs rund um Staatsanwalt Miles Edgeworth ordentlich erweitert. Bereits bestätigt wurde, dass wir im sechsten Teil an vorgegebenen Stellen auch wieder als Apollo Fallakten wälzen dürfen. Wir rechen damit, dass auch andere Stargäste wie Athena Cykes aus *Dual Destinies* oder vielleicht sogar Fan-Favoritin Maya Fey zumindest einen Auftritt spendiert bekommen, wenn sie schon nicht spielbar sein werden. Einige neue Figuren wurden ebenfalls bereits vorgestellt, etwa der Mönchsazubi Bokuto Tsuani, die Prinzessin und Geisterbeschwörerin Leifa Padma

Die mit Abstand ikonischste Handbewegung der Serie hat Phoenix natürlich auch im sechsten Abenteuer wieder drauf und nutzt sie erneut geradezu inflationär.

Der junge Mönch Bokuto Tsuani wird im ersten Gerichtsfall des Spiels des Mordes angeklagt. Natürlich liegt es an Phoenix, die Unschuld des armen Kerls zu beweisen.

Kurain und der neue Richter, der wie sein Gegenpart aus den Vorgängern über einen gewaltigen Vollbart verfügt. Es ist anzunehmen, dass die Akteure in der westlichen Fassung veränderte Namen spendiert bekommen.

Da Phoenix diesmal nicht in heimischen Gefilden unterwegs ist, muss er sich natürlich auch mit einem neuen Richter arrangieren.

Die Geister, die ich rief

Aufmerksame Leser haben beim letzten Absatz gestutzt und fragen sich: Warum bekommen es Phoenix und Co. diesmal mit einem anderen Richter zu tun? Weil es Phoenix und Konsorten erstmals in einem Hauptteil der Reihe in einen Gerichtssaal außerhalb Japans verschlägt (beziehungsweise außerhalb San Franciscos, wo die Handlung der Reihe seit jeher in den westlichen Lokalisationen angesiedelt ist). Er findet sich im Königreich Kurain wieder, wo er sich zu Beginn des Abenteuers mit einem Gerichtssystem konfrontiert sieht, bei dem einiges im Argen liegt: Anstatt die Fälle von Anwälten und Staatsanwälten behandeln zu lassen, werden die Urteile dort durch Orakel gefällt. Das kann ein Mann des Gesetzes natürlich nicht einfach so geschehen lassen und Phoenix macht sich daran, Kurain das Prinzip der Rechtsstaatlichkeit näherzubringen. Das ist allerdings nicht ganz so einfach, denn neben Mordfällen machen dem Staranwalt auch noch jede Menge Geister zu schaffen. Kurain nämlich entpuppt sich als ein von spirituellen Medien nur so durchsetzter Ort, in dem die Grenze zwischen der Welt der Lebenden und jener der Toten verschwimmt. Fans der Reihe wissen: Das kommt nicht wirklich überraschend, denn seit jeher spielen übernatürliche Elemente eine wichtige Rolle in den Handlungen der Abenteuer. Diesmal, so scheint es, wird der Übernatürlichkeitspegel einfach auf Anschlag gesetzt.

Spielbarer Lesespaß

Ebenfalls aus den Vorgängern bekannt ist das zugrunde liegende Gameplay – wenn man es denn so nennen mag. Bei *Ace Attorney 6* handelt es sich wieder einmal mehr um einen interaktiven Roman denn um ein Spiel im klassischen Sinne. Soll heißen, dass wir uns hauptsächlich durch Unmengen von Text drücken, ab und an hübsche Anime-Zwischensequenzen betrachten und die Geschichte durch textbasierte Rätsel vorantreiben. So müssen etwa in den Verhandlungen Zeugen befragt und Widersprüche aufgedeckt, die richtigen Beweisstücke vorgelegt oder bei der Tatortbesichtigung Tathergänge richtig nachvollzogen werden. Das hört sich weniger spannend an, als es ist – alleine durch die toll geschriebenen Dialoge und das Erfolgsgefühl, wenn man einen kniffligen Fall gelöst hat, ist man stets motiviert, weiterzuspielen. Zudem gibt es in alter Serientradition auch wieder ein neu eingeführtes Gameplay-Element: Ein Wasserspiegel am Boden des Gerichtssaals lässt Phoenix mithilfe eines Mediums die letzten Momente eines Mordopfers miterleben. Eine sehr coole Idee. Mal sehen, wie sie schlussendlich spielerisch genutzt wird.

Ein Fest für Serienfans

Wer die Serie bisher langweilig fand, wird sich durch den neuen Teil kaum von dieser Meinung abbringen lassen, denn es sieht nicht so aus, als würde das *Ace Attorney 6* vieles anders machen. Es verspricht aber wieder einmal erzählerisch qualitativ extrem hochwertige Kost und sympathische Figuren. Jetzt braucht's nur noch einen Release-Termin. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Endlich wieder spannende Gerichtsfälle bestreiten – ich kann's kaum noch erwarten!"

Nein, allzu viele Infos kann man dem bisherigen Material zum nächsten *Ace Attorney* (oder *Gyakuten Saiban*, wie die Serie in Japan heißt) noch nicht entnehmen. Es ist allerdings bereits ersichtlich, dass die Entwickler dem Prinzip der Serie treu bleiben, welche mithilfe durchgeknallter, aber stets interessanter Figuren spannende Kriminalfälle erzählt. Die Spiele sind dabei primär als Visual Novels anzusehen, werden aber durch knackige Logikrätsel und immer wieder mal frische Spielideen ergänzt – im sechsten Teil etwa der mysteriöse Wasserspiegel, der den Gerichtsverhandlungen zusätzlichen Pep verleiht. Jetzt muss nur noch das Spin-off *Great Ace Attorney* zu uns kommen und ich bin glücklich!

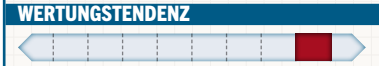
Es scheint, als würde Leifa Padma Kurain als neuer Phoenix-Sidekick agieren. Wir hoffen aber trotzdem auf einen Maya-Auftritt!

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Alternative: Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Termin: Nicht bekannt

Screen-Info: Die Bilder entstammen dem Ankündigungstrailer. Das fertige Spiel dürfte ähnlich, aber doch deutlich weniger glatt gebügelt daherkommen.

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ✚ ✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚ ☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚ ☐ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚ ☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚ ☐ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ✖ ☐ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ✖ ☐ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ✖ ☐ Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (29, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Destiny (PS4), Puzzle & Dragons Z (3DS; ja, immer noch!)
Schaut gerade: Agents of S.H.I.E.L.D. – Staffel 1
Baut gerade: seit Längerem endlich wieder Lego-Sets zusammen
Und sonst: Nun habe ich nach knapp 50 Spielstunden endlich die Story in Puzzle & Dragons Z beendet und siehe da: In dem Teil steckt noch mal so viel Umfang! Dabei habe ich die ebenfalls enthaltene Super Mario Edition auch noch vor mir. Boa, was für ein Umfangsmonster!

BENJAMIN KEGEL (34, Redakteur)

Spielt gerade: Splatoon (Wii U), Civilization 5 (PC), Dead Space 2 (PC)
Schaut gerade: CrashCourse: Astronomy auf Youtube. Sauinteressant!
Hantiert gerade: mit Adobe InDesign herum. Zeit, die alten Skills aufzufrischen!
Und sonst: Allmählich bin ich mit dem Design und der Ausstattung meines e-Bikes echt glücklich! Bereits das Basismodell (ein saustarkes Grace MX I) hat es in sich – und mit all den Teilen, die ich seither noch drangeschraubt habe, ist es mittlerweile das Pedal-Äquivalent von Mad Max' Interceptor!

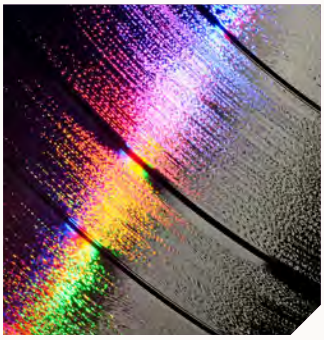
MARCO CABIBBO (31, Redakteur)

Spielt gerade: The Binding of Isaac: Rebirth (Wii U), Yakuza 5 (PS3)
Schaut gerade: das Gleiche wie in der vergangenen Ausgabe, also One Punch Man, Iron Gundam: Blooded Orphans, usw. …
Blättert gerade: im aus Japan importierten Splatoon-Artbook.
Und sonst: x-mal ein Update zur X-Wing-Flotte: sechs normale TIE-Fighter, ein Advanced, zwei Bomber, zwei Vergelter, drei Phantome, drei Interceptor, ein Jagdbomber und vier TIE/fo. Läuft!

LUKAS SCHMID (27, Volontär)

Spielt gerade: Assassin's Creed: Syndicate (PS4), Picross e6 (3DS)
Schreibt gerade: nach langer Zeit endlich mal wieder an seinem Roman weiter.
Kocht gerade: einen schönen Schmorbraten. Hmmm, feini-feini-feini!
Und sonst: Da mir gerade absolut nichts einfällt, was ich hier schreiben kann, einige Fakten zum heutigen Tage (29. Oktober): 1268 endete an diesem Tag das Geschlecht der Staufer, Atatürk ruft 1923 die Republik Türkei aus und 1969 wird der erste Vorläufer der E-Mail versandt. The more you know!

MATTHIAS SCHÖFFEL (50, Layouter)



Hört gerade: Chelsea Wolfe – Abyss, Graveyard – Innocence & Decadence, Die Nerven – Out, Michael Wollny – Nachtfahrten, Little Feat – Sailin' Shoes, The Guess Who – Live at the Paramount, Wildlights – Wildlights, Mogwai - Central Belters, Dead Weather – Dodge and Burn, The Jimi Hendrix Experience – Live at the Atlanta Pop Festival, Motörhead – Bad Magic, Flying Lotus – Pattern + Grid World, Wings – Venus and Mars, Eric Burdon & War – Eric Burdon Declares War, Heavy Trash – Noir!
Und sonst: bleibt nicht viel Zeit.

LARS KROMAT (42, Layouter)

Spielt gerade: World of Warships
Schaut gerade: schmucken rostigen Kähnen beim Sinken zu.
Layoutete gerade nebenbei: Teile eines World-of-Warships-Sonderheftes. Jetzt im gut sortierten Fachhandel erhältlich!
Und sonst: verabschiede ich mich auf unbestimmte Zeit aus der N-ZONE. Die Redaktion hat meine Nerven deutlich überstrapaziert und nun darf ich zur Entspannung wundervolle World-of-Warcraft-Fachliteratur gestalten. Wir sehen uns bei buffed und PC Games MMORE. Adios.

KATHARINA REUSS (28, Redakteurin)

Spielt gerade: The Binding of Isaac: Rebirth (Wii U), The Binding of Isaac: Afterbirth (PC), Fallout 4 (PS4), Halo 5: Guardians (Xbox One)
Schaut gerade: nix
Liest gerade: Sexual Obsessions von Crumb, Monster von Urasawa
Und sonst: Hat ein sogenanntes „Activity Board" für die Katzen angeschafft, damit sich die beiden nicht langweilen. Die Unternehmung war ein voller Erfolg; der Karton, in dem das Board steckte, wird täglich bespielt und innig geliebt.

LAUREEN EGGMANN (22, Praktikantin)

Spielt gerade: Animal Crossing New Leaf (3DS), Binding of Isaac: Afterbirth (PC), Sonic the Hedgehog (Sega Mega Drive)
Schaut gerade: Ziemlich beste Freunde (zum x-ten Mal)
Trinkt gerade: Kaffee, viiiiel Kaffee
Und sonst: Auch zwölf Stunden Schlaf sind mir momentan nicht genug. Man wacht auf und es ist dunkel, man kommt heim und es ist dunkel. Mein Kopf kommt einfach nicht mehr aus dem Sleep-Modus raus. *gähn* Ich leg mich mal kurz hin, ja?

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Guitar Hero Live	Mario Tennis: Ultra Smash	The Binding of Isaac: Rebirth	Mario Tennis: Ultra Smash
FLOP-TITEL	-	Just Dance 2016	-	Just Dance 2016

Mario Tennis: Ultra Smash (Wii U)
∅ Wertung: 8,0 // Test S. 28

Auf dem N64 hat sich klein Lukas gemeinsam mit seinem besten Freund viele Nächte mit *Mario Tennis* um die Ohren geschlagen. 2015 bin ich noch immer klein, der beste Freund ist auch noch da und *Mario Tennis* ist weiter klasse! **8**

Ultra Smash mag vielleicht keine Umfangsombe sein, doch das arcadige Tennis-Gameplay macht so viel Laune, dass mir die wenigen Modi bereits reichen. Und lokal mit Freunden ist's erst recht eine Gaudi. **8**

Mit Marios Tennis-Variante bin ich nie wirklich warm geworden. Fußball und Kartfahren gefiel mir da immer besser. An der Qualität von *Ultra Smash* ändert mein Urteil aber natürlich nicht das Geringste. **7**

Ein unfassbar unterhaltsames Spiel, das wie kaum ein zweites für den Leitspruch „Einfach zu erlernen, schwierig zu meistern" steht. Kann man eigentlich immer wieder zocken, vor allem zusammen mit Freunden. **9**

Guitar Hero Live (Wii U)
∅ Wertung: 6,75 // Test S. 36

Bin ich gut in *Guitar Hero*? Nein! Habe ich Spaß damit? Aber hallo! Und zwar in der neuen *Live*-Variante genauso wie vor einigen Jahren, als die Plastikklampfen noch über fünf verschiedenfarbige Tasten verfügten. Rock on! **8**

Egal ob *Guitar Hero* oder *Rock Band* – Videospiele mit Plastikinstrumenten lassen mich schon immer kalt. Dann lieber Rhythmusgames wie *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call* oder *Hatsune Miku: Project Mirai DX*. **6**

Abrocken mit Kunststoffklampfen? Sehr gerne! Mit einer nur mittelmäßigen Songliste ausgestattet und mit Mikrotransaktionen durchzogen? Danke, da spare ich mir die Konzertkarte in diesem Jahr lieber. **6**

You wanna ROCK?! Da-Daaadadadaaa-DADADAAAA! Das ist ein Rhythmus, bei dem ich mittlerweile nicht mehr so mitmuss. Ich glaube, meine Musikspiele-Lust hat sich trotz Pausen noch nicht vollständig regeneriert. **7**

Chibi-Robo!: Zip Lash (3DS)
∅ Wertung: 6,0 // Test S. 42

Der bunte 2D-Hüpfer funktioniert soweit, macht Spaß und kann für einige Stunden unterhalten. Trotzdem bietet er lediglich Durchschnittskost, sodass ich lieber auf die mannigfaltigen besseren Alternativen zurückgreife. **6**

Ich mag den süßen Chibi-Robo und die Entscheidung, ihm ein Jump & Run zu spendieren, finde ich grundsätzlich super. Doch manche der Designentscheidungen in dem Spiel sind für mich einfach unverständlich. Schade. **6**

Nintendo hat so einige Marken im Schrank, die alle paar Jahre wieder unvermittelt auftaucht – *Chibi-Robo* ist eine davon. Wirklich ganz nett, aber gegen die Konkurrenz aus dem eigenen Hause leider chancenlos. **6**

Yoah, niedlich. Aber halt auch nicht viel mehr. In dem Genre, das sich *Zip Lash* auserkoren hat, ist Nintendo eben saustark aufgestellt – da muss schon eine Menge her, um mich vom Hocker zu reißen. *Chibi* schafft's nicht. **6**

SMT: Devil Survivor 2 – R. B. (3DS)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 44

Meine Güte, wie viele Teile und Spin-offs von *Shin Megami Tensei* gibt es inzwischen eigentlich? *Devil Survivor 2* macht in der 3DS-Variante jedoch durchaus Laune, wenngleich Taktik-RPGs nicht ganz mein Genre sind. **7**

Die Anzahl an *Shin Megami Tensei*-Spielen auf dem 3Ds nimmt in letzter Zeit wirklich spürbar zu, da muss ich Lukas beipflichten. Und ich finde das super! Taktik-Rollenspiele eignen sich nun mal hervorragend für unterwegs. **8**

Ach, so viele Titel sind das eigentlich gar nicht. Es kommt einem wegen der arg verschobenen Releases nur so vor. Mehr Anlass zur Kritik geben da schon verbrauchte Serien wie *Call of Duty* oder *Assassin's Creed*. **8**

Genreseitig genau mein Fachgebiet, allein der Stil mag mir einfach nicht so recht gefallen – und es braucht eben beides, um als Spiel weit oben auf meinem softwareseitigen To-do-Stapel zu landen. **7**

Resident Evil 4 (Wii U eShop)
∅ Wertung: 9,5 // Test S. 54

Resident Evil 4 ist mehr als nur ein fantastischer Ableger der Reihe – es ist ein Spiel, welches das Horror- und Action-Genre mal so nebenbei revolutioniert hat. Elf Jahre nach dem Release hat es nichts von seiner Brillanz verloren. **10**

Beim Thema *Resident Evil* geht es mir wie Ben bei *Zelda*: Ich habe persönlich einfach keinen Bezug zu der Reihe, daher muss ich den Schnitt leider etwas runterziehen. Dennoch kann ich verstehen, wieso die Reihe so beliebt ist. **8**

Ein legendäres wie wegweisendes Spiel, ganz ohne Frage. Zwar zieht die Wii-Umsetzung gegenüber der HD-Variante den Kürzeren, das reicht aber nicht aus, um der eShop-Version die volle Punktzahl zu verwehren. **10**

Eines der besten Spiele aller Zeiten, wie eben (fast) immer bei *Resis* mit Leon in einer Hauptrolle. Ich weiß gar nicht mehr, wie oft ich es schon durchgezockt habe, aber auf jeden Fall immer einmal zu selten. **10**

T. Binding of Isaac: R. (Wii U/3DS eShop)
∅ Wertung: 8,25 // Test S. 56

Hätte nicht gedacht, dass ich den Titel nach Nintendos Herumgezicke ob des religiösen Inhalts doch noch eines Tages auf Nintendo-Hardware erleben würde. Aber jetzt ist es so weit und er ist genauso gelungen wie eh und je. **8**

The Binding of Isaac habe ich mir damals am PC gekauft, ausprobiert und es sofort gemocht. *Rebirth* ist sogar noch mal deutlich besser. Den abgefahrenen Stil und die Thematik muss man aber abkönnen. **8**

Lieber spät als nie: *The Binding of Isaac* kombiniert ein wunderbar skurriles Artdesign mit dem von mir so liebgewonnenen Rogue-Like-Prinzip. In den sprichwörtlichen „Mist" werde ich mich noch häufiger stürzen. **9**

Das hier ist kein Allerweltstitel für sämtliche Fingersportler – *The Binding of Isaac* ist ein wirklich extravagantes Ding! Es traut sich viel, sowohl in Sachen Design als auch Gameplay, bleibt so aber auch im Gedächtnis. **8**

Neue Prämien im Shop!

Animal Crossing amiibo

NEU!

Jahresabo-Prämien – nur solange Vorrat reicht!

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren.
Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt.

Kompatibel mit: Animal Crossing: Amiibo Festival, Animal Crossing: Happy Home Designer, Super Mario Maker, Hyrule Warriors und weiteren Titeln für Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U und 3DS. Stand: 04. November 2015.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
November 2015		
UPDATE Adventure Time: Finn und Jake auf Spuren...	Little Orbit	05. November 2015
Animal Crossing: Amiibo Festival	Nintendo	20. November 2015
Die Peanuts: Der Film – Snoopys große Abenteuer	Activision	06. November 2015
NEU Hello Kitty Kruisers	Bersala	06. November 2015
UPDATE Kung Fu Panda: Showdown der Legenden	Vicious Cycle	27. November 2015
S. 28 Mario Tennis: Ultra Smash	Nintendo	20. November 2015
Rodea: The Sky Soldier	NIS America	13. November 2015
2015		
Harvest Moon: Seeds of Memories	Natsume	Winter 2015
S. 11 Xenoblade Chronicles X	Nintendo	04. Dezember 2015
Weitere Ankündigungen		
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	März 2017
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Genei Ibun Roku # Fire Emblem	Nintendo	2016
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
Lego Marvel's Avengers	Warner Bros.	29. Januar 2016
Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio 2016	Nintendo	2016
Mighty No. 9	Comcept	12. Februar 2016
S. 08 Pokémon Tekken	Nintendo	Frühjahr 2016
UPDATE Project Giant Robot	Nintendo	Nicht bekannt
UPDATE Project Guard	Nintendo	Nicht bekannt
Star Fox Zero	Nintendo	1. Quartal 2016
Terraria	505 Games	1. Quartal 2016
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2016
Yooka-Laylee	Playtonic/Team 17	Oktober 2016
Wii U eShop: Bald erhältlich		
NEU Bike Rider Ultra DX – World Tour	Spicy Soft	05. November 2015
Chronicles of Teddy	LookAtMyGame	Herbst 2015
NEU Electronic Super Joy	Broken Rules	05. November 2015
FAST Racing Neo	Shin'en	Dezember 2015
Forma.8	MixedBag	Herbst 2015
Lovely Planet	tinybuild/QUICKTEQUILA	Dezember 2015
Rive	Two Tribes	November 2015
Soul Axiom	Wales Interactive	4. Quartal 2015
Steamworld Heist	Image & Form Games	Herbst 2015
Wii U eShop: Weitere Ankündigungen		
6180 to the Moon	Turtle Cream	2015
90's Arcade Racer	Nicalis	2015
A.N.N.E	Gamesbymo	2015
A Boy and his Blob	Majesco	Nicht bekannt
Action Henk	Curve Digital	2015
Adventures of Pip	TicToc Games	2015
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
Assault Android Cactus	Witch Beam	1. Quartal 2016
A World of Keflings	NinjaBee	2015
Aztez	Team Colorblind	2015
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2015
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2015
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Chasing Dead	2020 Venture	2015
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2015
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2015
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Dance of the Damned	Nexis Games	2015
Dex	Treadlocks	2015
Dot Arcade	James Montagna	2015
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	NIcht bekannt
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2015
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2015
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Flavoured Cats	CW Games	2015
Forced	BetaDwarf	2015
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2015
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
Hex Heroes	Prismatic Games	2015
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Human Resource Machine	Little Inferno	2015
Hyper Light Drifter	Heart Machine	2015
Infinity Runner	Wales Interactive	2015
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Kerbal Space Program	Squad	Nicht bekannt
Knytt Underground	Ripstone	2015
Life of Pixel	Super Icon	2015
Limbo	Playdead	2015
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2015
Lost Reavers	Bandai Namco	Nicht bekannt
March of War	ISOTX	2015
Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2015
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2015
Never Alone	E-Line Media	2015
Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2015
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	2015
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2015
Poi	Polykid	2016
Poncho	Rising Star Games	2015
Race the Sun	Disparity Games	2015
Road Redemption	Darkseas Games	2015
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted ...	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Shadow Puppeteer	Sarenta Studio/Snow Cannon	2015
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2015
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2015
Shiness: The Lightning Kingdom	Ynnis Interactive	2016
Shutshimi	Choice Provisions	2015
Slain!	Digerati Distribution	2015
Songs of Seven	Enlightened Games	2015
Space Hulk	Hoplite Research	2015
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2015
The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Twisted Fusion	Leuvision	2015
Typoman	Headup/Brainseed	2015
U Craft	Nexis Games	2015
Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2015
Whoa Dave!	Gaijin Games	2015
Windup Knight 2	Robot Invader	2015
Wonder Flick	Level-5	2015
Zombie Vikings	Zoink Games	2015
Wii U Virtual Console: Bald erhältlich		
UPDATE Contra Advance: The Alien Wars EX	Konami	05. November 2015
UPDATE Medabots AX: Metabee & Rokusho	Natsume	05. November 2015
NEU Megaman Battle Network: Team Colonel & Pr...	Capcom	05. November 2015
Wii U Virtual Console: Weitere Ankündigungen		
Double Dragon 3: The Sacred Stones	Arc System Works	Nicht bekannt
Drill Dozer	Nintendo	Nicht bekannt
Kirby: Power-Malpinsel	Nintendo	Nicht bekannt
Mario Slam Basketball	Nintendo	Nicht bekannt
Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
Polarium Advance	Nintendo	Nicht bekannt
The Adventures of Bayou Bill	Konami	Nicht bekannt

3DS/Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
November 2015		
UPDATE Adventure Time: Finn and Jake auf Spuren...	Little Orbit	06. November 2015
S. 42 Chibi-Robo!: Zip Lash	Nintendo	06. November 2015
Die Peanuts: Der Film – Snoopys große Abenteuer	Activision	06. November 2015
NEU Gravity Falls: Legend of the Gnome Gemulets	Ubisoft	06. November 2015
NEU Hello Kitty & the Apron of Magic: Rhythm Coo..	Bergsala	06. November 2015
UPDATE Kung Fu Panda: Showdown der Legenden	Vicious Cycle	27. November 2015
S. 40 New Style Boutique 2: Mode von morgen	Nintendo	20. November 2015
Rodea: The Sky Soldier	NIS America	13. November 2015
2015		
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2015
Mario & Luigi: Paper Jam Bros.	Nintendo	04. Dezember 2016
Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio 2016	Nintendo	2015
Weitere Ankündigungen		
Bravely Second: End Layer	Nintendo	2016
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEEED	Nicht bekannt
Disney Magical World 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
Dragon Quest Monsters Joker 3	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest VIII	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest VII	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Etrian Odyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Entrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight	NIS America	12. Februar 2016
Final Fantasy Explorers	Square Enix	29. Januar 2016
Fire Emblem: Fates	Nintendo	2016
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Hyrule Warriors: Legends	Nintendo	1. Quartal 2016
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Lego Marvel's Avengers	Warner Bros.	29. Januar 2016
Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	2016
Mighty No. 9	Comcept	12. Februar 2016
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
Monster Hunter X	Capcom	Nicht bekannt
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
S. 20 Phoenix Wright: Ace Attorney 6	Capcom	Nicht bekannt
Pokémon Super Mystery Dungeon	Nintendo	Frühjahr 2016
Project X Zone 2	Bandai Namco	Frühjahr 2016
Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale	XSEED	Nicht bekannt
NEU Shift DX	Rising Star Games	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei IV Final	Atlus	Nicht bekannt
Sonic Boom: Feuer und Eis	Sega	2016
UPDATE Stella Glow	NIS America	11. März 2016
Story of Seasons	Nintendo	1. Quartal 2016
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Terraria	505 Games	1. Quartal 2016
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt

3DS/Mobile (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
UPDATE The Legend of Legacy	NIS America	05. Februar 2016
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Nintendo	2016
Yo-kai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
Zero Escape 3	Aksys Games	Nicht bekannt
3DS eShop: Bald erhältlich		
Mega Man: Legacy Collection	Capcom	Winter 2015
NEU Photos with Mario	Nintendo	November 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	Herbst 2015
NEU Toki Tori 3D	Two Tribes	05. November 2015
3DS eShop: Weitere Ankündigungen		
NEU AeternoBlade 2	Corecell	2016
Antipole DX	Saturnine Games	2015
Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	Nicht bekannt
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2015
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Dementium: Remastered	Renegade Kid	2015
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	NIcht bekannt
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2015
Family Fishing	Aksys Games	Nicht bekannt
Grinsia	Nicalis	2015
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2015
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2015
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2015
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2015
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2015
Radiohammer	Aksys Games	Nicht bekannt
Saber Rider and the Star Sheriffs	Team Saber Rider	4. Quartal 2016
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2015
Shutshimi	Choice Provisions	2015
Slice It!	Aksys Games	Nicht bekannt
Strike Force Foxx	Big John Games	2015
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2015
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2015
Treasurenauts	Renegade Kid	2015
Whoa Dave!	Gaijin Games	2015
S. 08 NEU Zero Time Dilemma	Aksys Games	Sommer 2016
3DS Virtual Console		
Double Dragon 3: The Sacred Stones	Arc System Works	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
The Adventures of Bayou Billy	Konami	Nicht bekannt
Mobile		
S. 18 NEU Miitomo	Nintendo	Anfang 2016
Pokémon Go	Nintendo	2016

PROJECT GIANT ROBOT (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Nicht bekannt

SONIC BOOM: FEUER UND EIS (3DS)

Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2016

MARIO TENNIS ULTRA SMASH

Sportspiel Wer ständig Prinzessinnen rettet/Prinzessinnen entführt/als Prinzessin entführt wird, hat sich mal eine Pause verdient! Wie wäre es denn mit einer unfassbar spaßigen Runde Tennis?

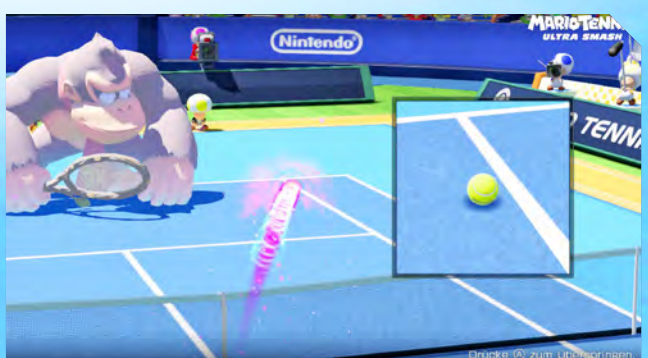
Das Spielmenü von *Ultra Smash* erinnert stark an Smartphone-Widgets: Das Kacheldesign ist direkt, klar, schön animiert, leicht verständlich und noch leichter zu steuern.

Als jemand, der Nintendos Tennisspiele Anfang der 90er-Jahre als kleiner Steppke auf dem Game Boy gedaddelt hat, kann man nur sagen: Hurra, endlich gibt es frische Filzbälle! Vor einigen Monaten durfte der Autor dieser Zeilen im Rahmen eines Nintendo-Events in Frankfurt gemeinsam mit seinen kompetenten Koop-Kameraden aus der N-ZONE ran an den neuesten *Mario Tennis*-Ableger. Bereits damals fanden wir das Teil richtig spaßig – und siehe da, ein paar Monate zusätzlicher Entwicklungszeit und Feinschliff haben dem Spiel tatsächlich nicht geschadet! *Ultra Smash* ist ein reinrassiges Arcade-Tennisspiel, ideal für eine zünftige Fete mit starken Games. Dabei steht es Titeln wie *Mario Kart*, *Smash Bros.* oder *Bomberman* sehr viel näher als echten Sportspielen. Selten hat sich ein Titel auf unseren Testkonsolen breit gemacht, der das Credo „Einfach zu erlernen, schwer zu meistern" so sehr auf den Punkt zu bringen wusste wie das neueste *Mario Tennis*. Selbst als völlig unbedarfter Fetenspieler kann man sich das Gamepad greifen (oder gerne auch den Pro Controller, Classic Controller Pro oder die Wii-Fernbedienung) und sofort loslegen – echt super! Und trotzdem schafft es *Ultra Smash*, ein derart griffiges und packendes Spielgefühl auf die Beine zu stellen, dass man sich als leidenschaftlicher Zocker so richtig in den Titel hineinsteigern kann. Ganz starkes Design!

Was darf es denn sein?

Kaum hat eure Wii U am Strom gekostet, landet ihr im modernen Kachel-Spielmenü. Hier dürft ihr aus insgesamt sechs Blöcken auswählen. Der Hauptmodus gönnt sich das fetteste Rechteck – das Teil hört auf den Namen Mega-Wettkampf und lässt so richtig die Arcade-Muskeln spielen. Hier erwarten euch Mega-Pilze (dazu später mehr) und natürlich die verschiedenen Spezialschläge der *Mario Tennis*-Serie. Diese Angriffe bringt auch der klassische Spielmodus mit, verzichtet dafür aber auf die Mega-Pilze – eine tolle Sache für Puristen. Spin-offs erwarten euch beim Mega-Ballwechsel und der K.-o.-Herausforderung. Im erstgenannten Modus habt ihr die Aufgabe, mit einem dicken Wasserball möglichst lange Ballwechsel zu spielen. Unser Fazit: Schnarch! Selten so was Langweiliges gezockt. Die K.-o.-Herausforderungen entpuppen sich da als deutlich spannendere Tie-Breaker in Serie. Je mehr Gegner ihr hier bezwingt, desto größer fällt eure Belohnung in Form von Münzen aus. Besagtes Gold könnt ihr auch im normalen Einzel oder Doppel für bis zu vier lokale Spieler verdienen und damit in der kleinsten Kachel neue Goodies wie etwa frische Charaktere freischalten. Als letzte Option bleibt noch der etwas unterentwickelte Online-Modus, in dem ihr ebenfalls im Einzel oder Doppel gegen Zufallsmitspieler rund um die Welt antreten könnt.

Ka-ching – einkassiert! Wer immer fleißig Matches spielt, wird mit Münzen belohnt. Die dürft ihr dann zum Freischalten neuer Gegenstände ausgeben.

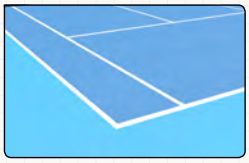


Donkey Kong ist ein Kraftpaket! Wenn es aber um intelligente Spielzüge und Reaktionszeit geht, ist unser Schrank von einem Affen nicht gerade ein Reflexmonster.

PLATZ DA FÜR DIE PLÄTZE!

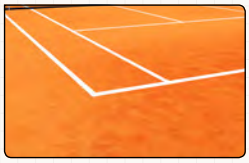
Da sich die Schläge im Spiel nie ändern, erhält *Ultra Smash* seinen Variantenreichtum vor allem durch die Bandbreite seiner (freischaltbaren) Tennisplätze. Hier eine kleine Auswahl:

HARTPLATZ

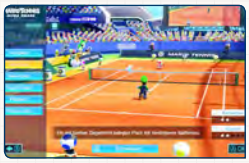


Der Klassiker unter den Tennis-Arenen: Auf dem Hartplatz erwartet euch die ideale Mischung aus Balltempo und Aufprall, wodurch vor allem euer eigenes Können am Schläger gefragt ist. Kein Angriff bietet einen wirklichen Vorteil gegenüber anderen Schlägen – eine ideale Wahl für Turniere und Duelle.

SANDPLATZ



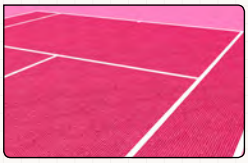
Ebenfalls ein oft genutzter Tennis-Kandidat: der Sandplatz. Auf diesem mit Ziegelmehl belegten Spielfeld sinken sowohl das Balltempo als auch der Abprall spürbar. Das zieht vor allem wuchtigen Attacken die Zähne und macht die Verteidigung einfacher. Ihr werdet trickreiche Schläge brauchen, um zu siegen.



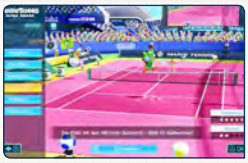
RASENPLATZ

Der letzte Evergreen unter den großen drei Platzvarianten – und das wortwörtlich! Hier wird auf Rasen gespielt. Das fein gemähte Gras, das zum Beispiel im legendären Wimbledon-Turnier zum Einsatz kommt, reduziert den Ballabprall spürbar, steigert dafür aber das Balltempo. Schnelle Reaktionen sind gefragt.

TEPPICHPLATZ

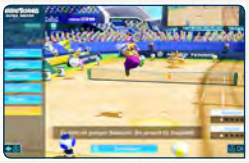


Der erste von zahlreichen Fantasieplätzen aus dem Hause *Mario Tennis*! Der Teppichplatz bietet dieselben Verhältnisse wie ein Rasenplatz, verstärkt dessen Wirkung auf den Ball aber noch einmal deutlich. Das bedeutet: noch höheres Tempo der Filzkugel! Der Abprall ist in etwa so stark wie auf dem Rasenplatz.



WÜSTENPLATZ

Sand und Ballsport – geht das zusammen?! Tatsächlich frisst die Wüste beinahe das komplette Momentum des Spielgeräts, Balltempo und Abprall sind quasi gleich null. Hier sind Meister der Stoppbälle gefragt – wer mit Drops gut umzugehen weiß, kann seinem Gegner hier Punkte ohne Ende abjagen. Sehr speziell!



Zähme den Ball!

Am allerwichtigsten für ein aufregendes Tennismatch sind natürlich die verfügbaren Schläge. Insgesamt bringt *Ultra Smash* sechs unterschiedliche Angriffsarten mit, die wir in unserem Kasten auf der übernächsten Seite genauer analysieren. Daher nur schnell ein kurzer Überblick: Als Anfänger solltet ihr zunächst den Standardschlag nutzen. Der wird über die X-Taste aktiviert und wählt jeweils den aktuell besten Angriff für eure Situation aus. Allerdings hat er ein großes Manko: Er lässt sich nur sehr langsam aufladen und dadurch verstärken. Als Profi greift man daher lieber zu den fünf manuellen Schlägen: Topspins, Slices, Smashes, Drops (auch als Stoppschläge bekannt) und Lobs. Bereits mit einem schnellen Tastendruck lassen die sich auf den Platz zaubern, zum Beispiel bei akuter Zeitnot aufgrund einer zackigen gegnerischen Attacke. Wenn ihr etwas Luft in eurem eigenen Angriffsspiel habt, solltet ihr die fünf Schläge durch möglichst langes Gedrückthalten der Buttons maximal aufladen. Dann entfalten sie nämlich ihre ganze Kraft: Topspins feuern mit beinahe unerreichbarem Drall nach vorne über den Platz, Slices entwickeln ein unglaubliches Eigenleben und drehen im gegnerischen Spielfeld gefährlich zur Seite ab, Lobs landen mit der Wucht eines Artillerieschlags im Rücken eures Opponenten, Stoppbälle prallen wesentlich weniger stark vom Platz ab und Schmetterschläge erhalten ein brandgefährliches Tempo. Am meisten dürftet ihr die Verbesserung eurer Fähigkeiten übrigens in der eigenen Defensive gegen all diese genannten Schläge beobachten können. Ihr werdet erstaunt sein, was für heftige Reflex-Paraden ihr bereits nach einigen Stunden sehr unterhaltsamen Trainings gegen die KI-Gegner über das Netz donnert! Selbst brachiale Ultra-Smashs kann ein *Mario Tennis*-Großmeister mitunter erahnen und innerhalb eines Wimpernschlags doch noch irgendwie abfangen. So entstehen dann richtig spannende Matches, die den virtuellen Sport nicht nur für die bis zu vier beteiligten Spieler zu einem echten Partyhit machen, sondern auch für alle im Raum befindlichen Zuschauer.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ideal für ein paar schnelle Ballwechsel mit Freunden!“

Wenn es darum geht, die Sportart tatsächlich selbst zu praktizieren, bin ich ja eher der Badminton-Typ und kein Tennisspieler. An der Konsole sieht die Sache aber schon anders aus, denn dank des wunderbar arcadigen Spielgefühls machte mir *Ultra Smash* vom ersten Moment an Spaß. Schon nach kurzer Zeit hat man den Dreh raus und ein gutes Gefühl für die Grundlagen – gleichzeitig bietet *Ultra Smash* aber auch genug Tiefe, um sein Können mit der Zeit auszubauen. Es mag zwar nicht den Umfang eines *Mario Kart 8* haben, doch das macht *Ultra Smash* nicht weniger spaßig.

Im Laufe des Spiels schaltet ihr sehr exzentrische Plätze mit teils spektakulärer Ballphysik frei.

So, Freunde der Sonne! Unser knuffiger Buu Huu drischt hier jetzt gleich einen Donnerschlag von einem Ultra Smash ins gegnerische Spielfeld. Das wird der Sieg!

Ein Schlag zum Glück

„Moment mal! Was ist denn bitte ein Ultra Smash?!“ Nun, bei dieser ganz besonderen Angriffsart handelt es sich um eine Variante der sogenannten Glücksschläge: Spielt euer Gegner den Ball ungenau oder drückt ihn nur noch ganz knapp übers Netz, erscheint auf eurer Spielhälfte ein runder, hell erleuchteter Ring. Stellt ihr euch in ebendiesen hinein und fangt dort die Filzkugel mit dem farbig markierten Schlag genau zum richtigen Zeitpunkt ab, jagt ihr dadurch einen Glücksschlag in Richtung eures Gegners! Diese hammerharten Angriffe haben exakt dieselbe Wirkung wie die fünf Standardschläge, nur eben maximal auffrisiert. Das bedeutet: Ihr feuert einen Topspin ab wie eine Rakete, Stoppbälle kleben geradezu vor dem gegnerischen Netz, Lobs lassen sich nur mit einem chaotischen Reflexschlag überhaupt abfangen und Slices kurven über den Platz wie ein Ufo mit drei Promille. Solche Angriffe kann euer Rivale vielleicht noch durch einen verzweifelten Hechtsprung abfangen. Diese funktionieren übrigens über die R-Taste am Wii-U-Gamepad, sollten aber mit Bedacht eingesetzt werden. So ein Hechtsprung-Konter eröffnet eurem Gegner nämlich immer die Möglichkeit eines Spezialangriffs – und vielleicht sogar das Abfeuern des berühmt-berüchtigten Ultra Smashes! Dabei handelt es sich um die Glücksschlag-Version eines Schmetterballs. Hierfür habt ihr nur verdammt selten Gelegenheit, könnt dann aber einen echten Kugelblitz über den Platz feuern! Die einzige Rettung ist in so einem Fall meist ein Mega-Pilz. Die werden von den Linienrichtern in unregelmäßigen Abständen auf den Platz geworfen. Jeder Spieler, der sie einsammelt, wird vergrößert – typisch Mario halt! Und wenn ihr danach als Big-Bowser, Power-Peach, Large-Luigi oder Turm-Toad über das Spielfeld walzt, erfreut ihr euch natürlich der größeren Reichweite und Schlagkraft eures XXL-Körpers. So kann euch ein perfekt getimter Mega-Pilz vielleicht doch noch den Sieg in einem knappen Spiel verschaffen.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Wo kann ich meinen Tennisschläger gegen einen Fußball tauschen?“

Auch wenn es noch viele Sportarten gibt, in denen sich der Klempner und seine Crew noch nicht ausgetobt haben, darf wohl ganz zweifellos behauptet werden: Mario steht immer auf dem Siegertreppchen. *Ultra Smash* mag vielleicht nicht an die Qualitäten der Racing- und Prügelvariante herankommen, ein prima Partyspaß bleibt es aber dennoch. Nur schade, dass mir Tennis als Sportart eher bedingt zusagt und ich daher auch mit *Ultra Smash* wenig anfangen kann. Da wäre es mir lieber gewesen, wenn Nintendo sich nach vielen Jahren noch einmal an ein neues *Mario Smash Football* getraut hätte.

Donkey Kong hat hier Gelegenheit zu einem Smash-Glücksschlag und bekommt einen Mega-Pilz. Das … wird unangenehm.

SCHLAG UM SCHLAG ZUM SIEG

In der geschickten Auswahl und Platzierung der verschiedenen Schlagtypen liegt der Schlüssel zum Sieg. Das Doppel verzeiht den einen oder anderen Fehler, im Einzel gegen einen echten Könner solltet ihr aber nicht danebendreschen. Und los geht's!

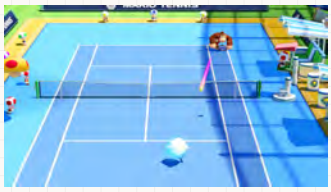
STANDARDSCHLAG
Die nun folgenden Button-Beschreibungen gelten kastenübergreifend für das Wii-U-Gamepad. Einen Standardschlag feuert ihr mit der X-Taste über das Netz. Er lädt nur langsam auf und hat keine speziellen Eigenschaften, funktioniert dafür aber immer und wählt automatisch den bestmöglichen Angriff für eure aktuelle Spielsituation. Eine gute Idee für Tennisanfänger.

TOPSPIN

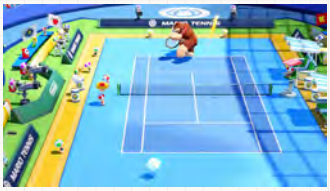
Ein Klassiker unter den Schlägen, nach dem sogar einige virtuelle Vertreter des Tennissports benannt wurden. Ihn feuert ihr mittels A-Knopf ab, der Ball zieht dann eine rote Spur hinter sich her. Dank des Dralls nach vorne wird die Filzkugel bei ihrem Aufprall weiter beschleunigt. Das macht den Topspin zu einer idealen Wahl, um Druck auf den Gegner auszuüben.

SLICE
Auch hier ist der Name Programm: Jagt ihr diesen blau leuchtenden Schlag via B-Knopf über das Feld, wird der Spielball massiv angeschnitten und dreht in der hinteren Platzhälfte eures Gegners gefährlich zur Seite ab. Brillante Slices sind oft die Wahl eines Tennismeisters, um gegen einen aus der Balance gebrachten Opponenten einen Gewinnball zu spielen.

SMASH

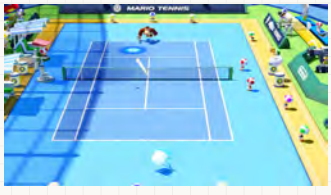


Auch bekannt als Schmetterball, ist dieser wuchtige Angriff die mächtigste Waffe in eurem Arsenal. Dieses von einem violetten Schweif begleitete Monster entfesselt ihr durch einen Druck auf den Y-Knopf. Steht ihr in einer Schmetterball-Glückszone und könnt zweimal Y betätigen, wird daraus sogar ein Ultra Smash – der wuchtigste Schlag im gesamten Spiel.



LOB
Der Artillerieschlag unter euren Angriffen: Ein Lob ist ein weiter, hoher Ball mit dem Ziel, die Filzkugel weit über den Kopf des Gegners zu spielen und ihn hinter eurem Rivalen ins Feld prallen zu lassen. Ein Lob wird durch einen gelben Schweif markiert und etwas kompliziert durch die Button-Kombination A, B abgefeuert – in einer Lob-Glückszone funktioniert auch einfach X.

DROP



In der Spielanleitung wird dieser Schlag als Stoppball bezeichnet, wir bleiben bei seinem Originalnamen: Der Drop ist das genaue Gegenteil des Lobs. Das Ziel dieses weiß markierten Balles ist es, mit möglichst wenig Abprallkraft kurz hinter dem Netz des Gegners im Feld zu landen. In der Hand eines echten Cracks ein verdammt gefährlicher Schlag! Knopf-Kommando: B, A.

Schläge aller Art lassen sich aufladen, um deren Wirkung zu verstärken. Der optische Auflade-Effekt ist eher subtil und in hektischen Matches schwer zu erkennen.

Hier zocken wir gerade im Doppel – das bringt reichlich witziges Chaos ins Spiel! Luigi und Buu-Huu haben einen Mega-Pilz gefuttert, das sorgt für heftige Ballwechsel.

Hirn an, Hand raus

Über Triumph oder Niederlage entscheidet neben euren Reflexen und der Auswahl eurer Schläge aber vor allem eure Fähigkeit, einen Gegner lesen und euer eigenes Spiel auf ihn einstellen zu können. Kaum zu glauben, wie viel Strategie und Taktik in diesem kleinen, unscheinbaren Tennisspielchen steckt! Natürlich bewegt sich *Ultra Smash* nicht einmal in der Nähe einer echten Simulation, mit bloßem „Hau drauf und hoffe auf das Beste“ kommt ihr aber nur auf der leichtesten der drei Schwierigkeitsstufen zum Ziel. Habt ihr es mit einem größeren Brocken oder einem erfahrenen Spieler aus Fleisch und Blut zu tun, müsst ihr clever an das Match rangehen! Während unserer Test-Duelle durften wir zum Beispiel gegen einen raffinierten Kerl ran, der unfassbar talentiert darin war, nahezu unmöglich zu parierende Schläge doch noch irgendwie aus dem Winkel zu kratzen und übers Netz auf unser Feld rollen zu lassen. So jemandem ist mit raffinierten Slices nur schwer beizukommen. Allerdings stellten wir während unserer Angriffe fest, dass unser Gegner seine unglaublichen Reflexschläge oft auch ohne Not auspackte und sich so schnell in einen schlechten Stand brachte. Also haben wir unseren Opponenten mit schnellen Bällen an den Außenbahnen traktiert. Das Ende vom Lied: Ein verlorener erster Satz, danach aber ein dominanter 3:1-Sieg mit 17 (!) Ultra Smashes.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Wunderbarer, kunterbunter Sportspaß, vor allem im Team!“

Damals, auf dem N64, konnte ich von *Mario Tennis* gar nicht genug bekommen. Und daran hat sich auch im neuesten Ableger für Wii U nichts geändert. Alleine und vor allem im Team ist es einfach eine Riesengaudi, zwischen Pilzen und Ultra Smashes für Spiel, Satz & Sieg zu sorgen. Dank der wunderbaren Steuerung, welche die perfekte Balance zwischen Anspruch und Zugänglichkeit schafft, spielt sich das Spektakel sehr angenehm und sieht auch noch ziemlich ordentlich aus. Wenn man *Ultra Smash* etwas vorwerfen kann, dann einen Mangel an Innovation. Tu ich aber nicht, denn mir gefällt es auch so super!

Donkey Kongs kraftbetonter Stil hat den kleinen Buu Huu oft nach hinten gedrängt. Das hat dem Affen aber nix genutzt. Haha.

Ins Netz gegangen

Und wie lautet nun unser Urteil? Darf sich *Mario Tennis: Ultra Smash* erhobenen Hauptes zwischen Partygranaten wie *Mario Kart* und *Smash Bros.* einsortieren? Oder blicken solche Spielspaß-Monster argwöhnisch auf *Ultra Smash* herab und erachten es für unwürdig? Unsere Meinung ist klar: dieser putzige Filzball-Drescher gehört in jedes Wii-U-Regal! Es ist ein unfassbar unterhaltsames Arcade-Sportspiel. Es besitzt eine der sanftesten Lernkurven in der Geschichte der Nintendo-Games. Es bietet dennoch so viel mechanische Tiefe, dass es so richtig die Wettkampfsau in euch herauskitzeln kann. Es zwingt euch aber auch nicht dazu, *Ultra Smash* als irgendetwas anderes als ein kleines Gaudispiel zu verstehen. Was man Mario und dem Rest der Tennismeute ankreiden kann, ist bestenfalls das fehlende Fett des Titels: Es gibt keinen Story-Modus. Die Riege an Charakteren ist überschaubar, reicht aber vollständig aus, um sowohl beim Stil als auch beim Aussehen eine kleine Auswahl anbieten zu können. Die insgesamt fünf Spielmodi sind eigentlich nur leichte Remix-Versionen des Originals. Kurzum: *Ultra Smash* labert nicht lange rum, es kommt direkt zur Sache – und offenbar trifft es damit aktuell nicht ganz die Erwartungshaltung vieler Fans. Warum ist das so? Haben die *Mario Kart*-Games ein unterschiedliches Konzept? Zockt irgendwer in *Smash Bros.* zum Großteil etwas anderes als Duelle gegen die KI oder echte Spieler? Hat jemals irgendein Gamer der Solo-Kampagne in *Bomberman* mehr Bedeutung beigemessen als den hochexplosiven Multiplayer-Duellen? Nein, nein und nein, würden wir sagen. Und deswegen darf sich auch *Ultra Smash* kompakt aufstellen. Zugegeben, das Drumherum ist praktisch nicht vorhanden. Aber das braucht uns nicht zu interessieren, denn das Mittendrin ist ein Ass! **Benjamin Kegel**

RECKEN ANS RACK!

Was ein sportlicher Charmebolzen sein will, braucht freilich auch die dazu passenden Athleten. In *Mario Tennis* dürfen alle mitspielen – Helden, fiese Finger, Männlein, Weiblein, sogar zwei Spukgestalten sind mit am Start. Wir präsentieren euch Nintendos Rack-Riege:

Zu Beginn des Spiels dürft ihr aus insgesamt zwölf Charakteren wählen – mit dabei sind Mario und Luigi, Toad, Peach, Daisy, Rosalina, Bowser, Wario, Waluigi, der gute Yoshi, ein unverschämt putziger Buu Huu sowie Donkey Kong. Vier weitere Charaktere lassen sich durch den Einsatz von Münzen oder das Erreichen bestimmter Leistungen freispielen – am schnellsten geht es über die Ingame-Währung. Alle 16 Sportler haben verschiedene Eigenschaften: Mario und Luigi sind vielseitige Athleten, Wario und Bowser setzen auf wuchtige Schläge. Yoshi bewegt sich verdammt schnell über den Platz, Waluigi ist exzellent in der Defensive aufgehoben und Charaktere wie Peach überzeugen mit besonders präzisen Schlägen. Eine tolle Auswahl! Und natürlich sind auch eure Amiibo herzlich eingeladen: Mario, Luigi, Peach, Bowser, Yoshi (und Yarn Yoshi), Donkey Kong, Rosalina, Wario und Toad werden als Figuren unterstützt. Sie stehen euch als Doppel-Partner oder K.-o.-Gegner zur Seite und gewinnen bei regelmäßigem Spiel sogar mehr Erfahrung – und werden dadurch immer besser!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ich griff mir das Gamepad, ich wählte einen Spielmodus, ich hatte viel Spaß.“

Das Spiel liefert Nintendo, die Sätze kommen gleich von mir und der Sieg gebührt euch – denn was die Kollegen mit *Ultra Smash* auf die Beine gestellt haben, ist wieder einmal ein Toptitel Marke Mario! Natürlich habe ich den Ruf der Community vernommen, die sich über eine fehlende Kampagne in irgendeiner Form beklagt. Aber mal ganz ehrlich – was soll's? Das hier ist ein Spiel, das voll und ganz über sein Gameplay punktet. Die Mechanik ist der Star und die Geschichten werden auf dem Platz geschrieben: „Hey, weißt du noch, dieser saustarke Passierschlag in der letzten Runde?“ – „Oh ja, aber das war nichts gegen die fünffache Schmetterball-Abwehr in Folge! Das war so genial!“ – „Hey, hättest du Lust auf eine Runde zwischendurch?“ – „Doppel?“ – „Klar!“ – Super!

Mario Tennis: Ultra Smash

Termin: 20. November 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Camelot Software
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 8
Sehr ansehnlich, aber niedlich – die Spielfiguren sind alle drollig animiert, die Action selbst läuft butterweich. Schade, dass nur wenig Abwechslung herrscht.

SOUND 9
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Ein dicker Pluspunkt! Die satten Soundeffekte machen richtig Lust auf den nächsten Schlag, die Atmosphäre ist klasse, die Musik treibt die Spieler an! Nur der Stadionsprecher verhaspelt sich bisweilen.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: –
Funktioniert erstklassig, es gibt praktisch keine Einstiegshürden. Wenn was nicht klappt, liegt's am Spieler.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer (3 Stufen)
Die Anfängerstufe samt 1-Button-Steuerung ist extrem frischlingsfreundlich, echte Cracks spielen mit knifflgen (KI-)Gegnern oder im zackigen Doppel.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Das Ding ist eine Multiplayer-Granate – vor allem im lokalen Doppel für insgesamt vier Spieler. Der Online-Modus ist eher schwach und leider zufallsabhängig.

PRO / CONTRA
- ✚ Herrlich schneller Einstieg ins Spiel
- ✚ Herrlich langsamer Ausstieg aus dem Spiel
- ✚ Nach ein wenig Übung brillant zu steuern
- ✚ Ist immer wieder für eine Runde gut
- ✚ Gehört zu jeder Nintendo-Fete mit dazu
- ✚ Starke Auswahl an Platzvarianten und Schlägen
- ➖ Schwache Online-Infrastruktur
- ➖ Puristische Aufmachung ohne Storyline-Ansatz

WERTUNG/FAZIT

82

„Wer hier nicht auf- und zuschlägt, hat keine Lust auf gute Laune. Tolles Teil!“

GUITAR HERO LIVE

Musikspiel Einige Jahre war es still um die Serie, jetzt wagt *Guitar Hero* mit einem neuen Controller und einigen weiteren Innovationen das große Comeback.

Gute Nachrichten für alle Sofa-Rocker, die sich in den letzten Jahren Nachschub gewünscht haben: *Guitar Hero* ist zurück! Der neue Ableger *Guitar Hero Live* ist aber kein bloßer Aufguss alter Ideen. Die Entwickler wagen einige Neuerungen, die wir euch auf diesen Seiten vorstellen und natürlich bewerten.

Mehr ist mehr

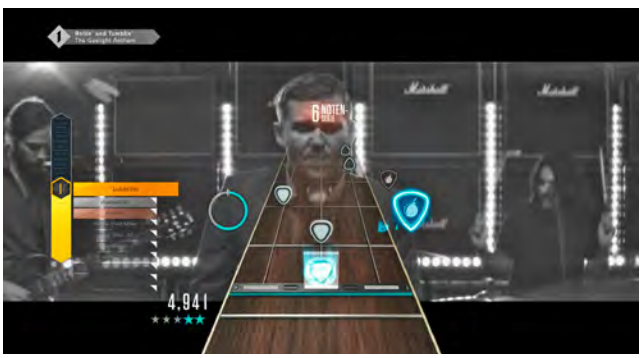
Die offensichtlichste Neuerung fällt euch direkt ins Auge, wenn ihr die nagelneue Plastikgitarre aus dem Karton packt. Selbige hat nunmehr sechs statt fünf Knöpfe auf dem Griffbrett. Die Gitarre ist hervorragend verarbeitet und funkte nach einer kurzen Kalibrierung alle Eingaben präzise und zuverlässig an die Konsole – ausgezeichnet! Wie sich die Anzahl der Knöpfe und ihre ungewohnte Anordnung aufs Spielgeschehen auswirkt, lest ihr übrigens im Extrakasten auf der gegenüberliegenden Seite.

Fantastische Bühnenpräsenz

Komplett umgekrempelt wurde auch die Art und Weise, wie ihr *Guitar Hero Live* spielt. Es gibt zwei Modi, in denen ihr euch austoben könnt. Im Live-Modus absolviert ihr zahlreiche Auftritte auf verschiedenen Bühnen, während der TV-Modus ein gänzlich neues Modell ist – dazu später mehr.

Zurück zum Live-Modus, den ihr vermutlich direkt nach dem Tutorial ausprobieren werdet. Anfangs stehen euch ein paar kleine Gigs zur Verfügung, die ihr mit eurer jeweiligen Band auf Festivals absolviert. Dabei ist alles vorgegeben. Die Songs, die ihr spielt, der Name der Band, die Location usw. Das hört sich wenig spektakulär an, aber der Grund für diesen Umstand ist dafür umso beeindruckender: Jeder einzelne Song wurde aufwendig inszeniert. Dabei seid ihr als Spieler immer mitten im Geschehen und erlebt jede Show aus der Ego-Ansicht. Euer Roadie schnallt euch also die Gitarre um, hinter der Bühne motivieren

Durch die hervorragend inszenierte Ego-Ansicht während der Gigs kommt richtig Rockstar-Stimmung auf. Dennoch gilt es, sich auf die Noten zu konzentrieren!

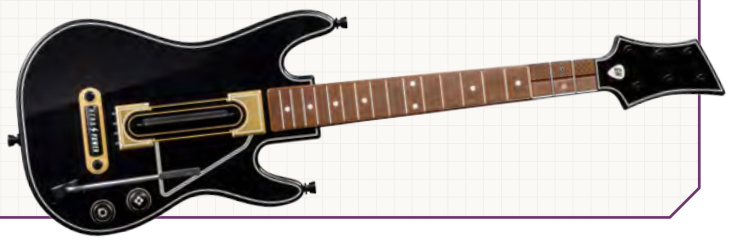


Wie MTV zum Selberspielen kommt der innovative TV-Modus daher. Kanal auswählen, Gitarre umschnallen, mitrocken! Tolles Feature, wenn das Token-System nicht wäre …

DER NEUE CONTROLLER IM DETAIL

Im Vergleich zu den Vorgängern haben die Entwickler das Design des Gitarren-Controllers verändert. Welche Neuerungen es gibt und wie sich diese aufs Spielgeschehen auswirken, erläutern wir euch an dieser Stelle.

Die schlechte Nachricht zuerst: Mit alten Plastikgitarren könnt ihr das neue *Guitar Hero* nicht spielen, Abwärtskompatibilität: Fehlanzeige. Das ist allerdings auch schon das einzig Negative, das wir zu diesem Thema sagen können. Der neue Controller sieht nämlich schick aus, ist gut verarbeitet, bietet vor allem aber eine große Neuerung: Statt fünf gibt es nun sechs Tasten. Das hört sich erst mal wenig spektakulär an, aber der Clou liegt in der Anordnung. In der Vergangenheit lagen die fünf bunten Tasten einfach nebeneinander auf dem Griffbrett und ihr musstet ab und zu die Position der Hand wechseln. Das ist zwar per se nicht unrealistisch, die neue Lösung ist jedoch eleganter und noch einen Hauch näher am echten Gitarrespielen dran. Es gibt jetzt drei schwarze und drei weiße Tasten, die in zwei Reihen übereinander angeordnet sind. Dieser Umstand ermöglicht es jetzt, Akkorde zu greifen. Ob ihr nun mit einem Finger beide Tasten in ein und demselben Bund betätigt oder die weiße Taste 1 kombiniert mit der schwarzen Taste 3, viele Möglichkeiten tun sich auf und das Spiel nutzt früher oder später tatsächlich alle möglichen Kombinationen. Eine gute und sinnvolle Innovation!



MEINUNG
David Mola

„Früher war nicht alles besser, *Guitar Hero* allerdings schon."

Objektiv betrachtet ist *Guitar Hero Live* ein gutes und solides Spiel. Die neue Gitarre ist prima verarbeitet und das System mit sechs Knöpfen in zwei Reihen funktioniert ausgezeichnet. Das Gameplay wird dadurch spürbar aufgewertet und rückt ein Stück näher an die Realität. Die Präsentation ist ziemlich aufwendig und versetzt euch glaubhaft mitten ins Geschehen. Aber dann gibt es da das merkwürdige Streaming- und Token-System, das uns nicht so wirklich überzeugen konnte. Interaktives Musikfernsehen schön und gut, aber warum kann ich nicht wenigstens meine Lieblingstracks dauerhaft kaufen? Oder in Dauerschleife üben? Und mal im Ernst: Folk-Songs und Skrillex in einem Gitarrenspiel? Nee nee, das ist nicht mehr mein *Guitar Hero*.

euch eure Bandkollegen noch mal und dann geht es gemeinsam raus auf die Bühne, wo eine frenetisch jubelnde Menschenmenge auf euch wartet.

Abhängig von eurer Performance feuert euch das Publikum entsprechend an und rastet völlig aus, wenn ihr viele richtige Töne hintereinander spielt und sauber abliefert. Im Gegenzug hagelt es Buhrufe, wenn ihr einen Song vergeigt, und eure Bandkollegen versuchen, euch aufzumuntern. Insgesamt ist die Präsentation dieser Auftritte der große Star in *Guitar Hero Live*. Zwei Dinge stören uns dennoch: Zum einen seid ihr nach etwa drei bis vier Stunden mit der Einzelspielerkampagne durch. Zum anderen wiederholen sich natürlich die Performances laufend, da es sich schließlich um Videos handelt, die naturgemäß immer identisch ablaufen. In zwei Varianten immerhin, je nach dem ob ihr gut oder schlecht spielt.

Generation MTV

Da wir schon beim Thema „Video" sind: Im TV-Modus musiziert ihr nämlich tatsächlich zu Musikvideos. Wie zu Zeiten von MTV und VIVA wählt ihr einen der Kanäle, die eurem Musikgeschmack entsprechen. Aus insgesamt rund 200 verschiedenen Videos läuft dann eine Auswahl und ihr könnt beliebig einsteigen und zu euren Favoriten mitrocken. Das ist per se spannend, neuartig und cool. Allerdings könnt ihr euch dabei keine Songs selbst aussuchen, sondern seid auf die Videos angewiesen, die gerade laufen. Songs aus dem TV-Modus mal eben so mit einem Freund spielen ist ebenfalls nicht ohne Weiteres möglich, denn zu diesem Zweck gibt es ein Token-System. Für Songs, die ihr im TV-Modus absolviert habt, erhaltet ihr Tokens. Diese könnt ihr dazu verwenden, um einen Song eurer Wahl nochmals zu spielen, sei es solo oder im Multiplayer. Allerdings ist es nicht möglich, Songs dauerhaft zu „kaufen", um sie immer wieder zu spielen. Ihr müsst tatsächlich für jeden Durchgang ein Token aufwenden und falls euch selbige einmal ausgehen, könnt ihr auch gegen Echtgeld Nachschub holen. Oder gleich die komplette Songliste für 6 Euro freischalten – für nur 24 Stunden wohlgemerkt. Anschließend sind wieder Tokens oder Echtgeld fällig. Ein innovatives System, das sich an gängige Streaming-Dienste anlehnt. So richtig warm geworden sind wir damit allerdings nicht. Jeder Spieler muss jedoch selbst entscheiden, ob er sich damit anfreunden kann. Die rund 200 Songs im TV-Modus sollen übrigens mit der Zeit rotieren. Das sorgt für frischen Nachschub, Langzeitmotivation und schlimmstenfalls einen leeren Geldbeutel.

Dank des neuen Controller-Layouts müsst ihr nun auch kniffflige Akkorde meistern. Eine willkommene Herausforderung und prima umgesetzt.

Backstage

Natürlich dürft ihr auch wieder zu zweit vor einem Fernseher rocken, dabei geht es aber eher um Highscores. Ein Gefühl, wirklich gemeinsam Musik zu machen, stellt sich leider nicht ein. Wir vermissen zudem einen Übungsmodus. Besonders trickreiche Stellen müsst ihr lernen, indem ihr einen Song einfach sehr oft spielt. In Kombination mit dem Token-System ist das leider besonders ärgerlich. Unterm Strich ist *Guitar Hero Live* ein gutes Spiel. Die Innovationen sind allerdings teils interessant, teils fragwürdig ■ **David Mola**

Guitar Hero Live

Termin: 23. Oktober 2015
Hersteller: Activision
Entwickler: Freestylegames
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 80 Euro

GRAFIK 7
Die aufwendig produzierten Liveshows vermitteln ein tolles Mittendrin-Gefühl. Das sorgt für Stimmung, die Übersicht leidet zu keinem Zeitpunkt.

SOUND 9
Sprache/Text: Deutsch
Am Sound gibt es nichts zu mäkeln. Alle Songs dröhnen satt aus den Lautsprechern.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: -
Es dauert ein paar Minuten, bis das Spiel auf eurem TV kalibriert ist und die Kommandos ohne Verzögerung verarbeitet werden. Dann funktioniert die Steuerung allerdings hervorragend.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer (5 Stufen)
Die Festival-Shows habt ihr in wenigen Stunden durchgespielt. Anschließend lockt der TV-Modus für weitere spaßige Stunden.

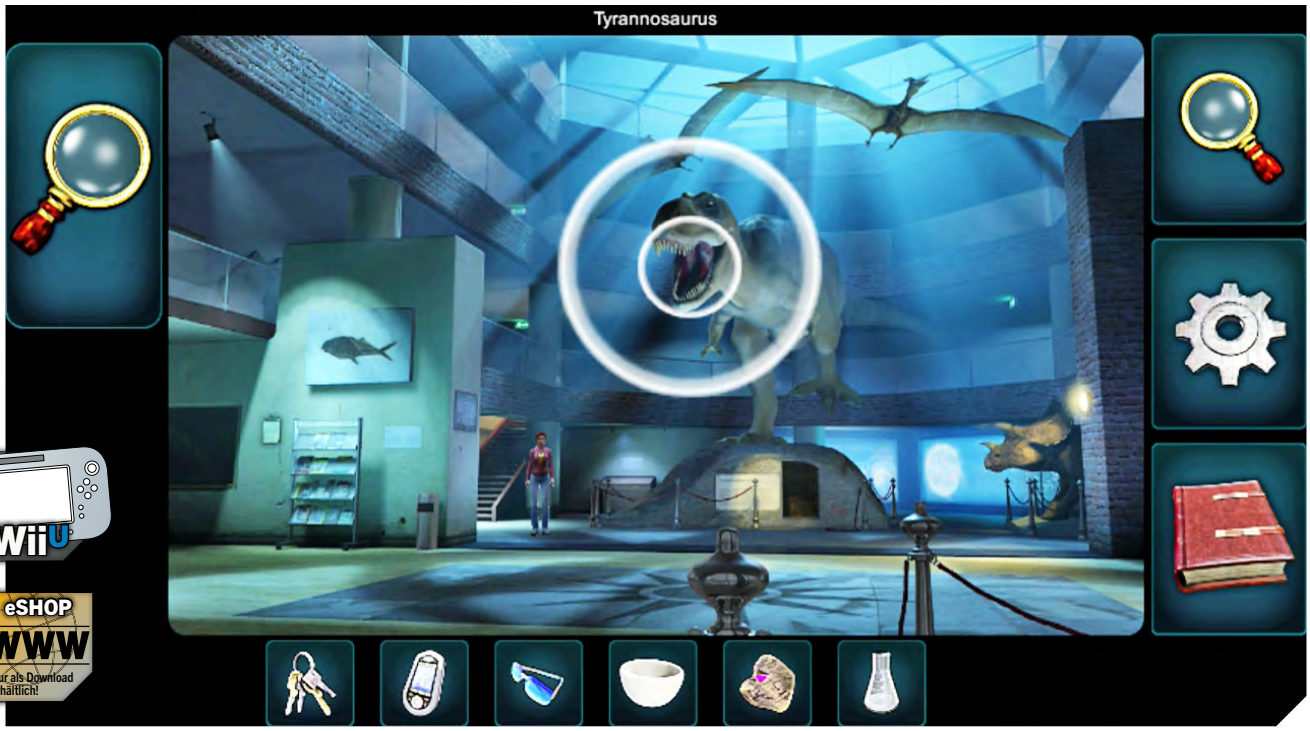
MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2
Zu zweit an einem Fernseher macht *Guitar Hero* nach wie vor am meisten Spaß, auch wenn man mehr gegen- statt miteinander musiziert.

PRO / CONTRA
- ✚ Der neue Gitarren-Controller ist klasse.
- ✚ Glaubwürdiges Spielgefühl dank 6-Tasten-Layout
- ✚ Zu zweit vor einem Fernseher am besten
- ✚ Tolles Mittendrin-Gefühl in der Solo-Kampagne …
- ➖ … die leider etwas kurz ausfällt
- ➖ Token-System mit fadem Beigeschmack
- ➖ Nur 42 mäßige Songs auf der Disc
- ➖ Skrillex hat in einem Gitarren-Spiel nichts verloren.

WERTUNG/FAZIT

77

„Gutes Musikspiel mit innovativem Controller und fragwürdigem Bezahlmodell"



Die Hotspots zeigen an, ob etwas kombiniert, verwendet oder angesehen werden kann. Damit erschließen sich auch ungewöhnliche Zusammenstellungen relativ einfach.

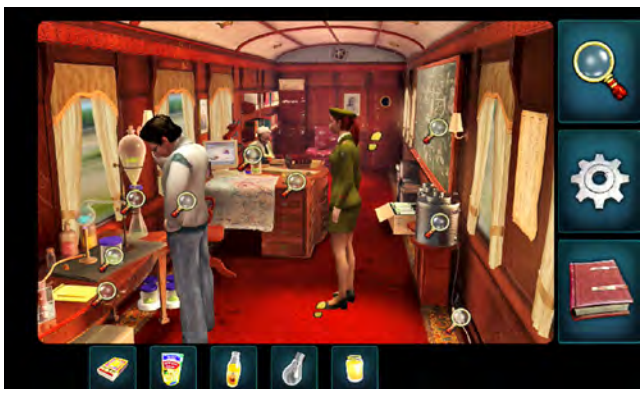
GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Adventure What happens in Tunguska, stays in Tunguska.

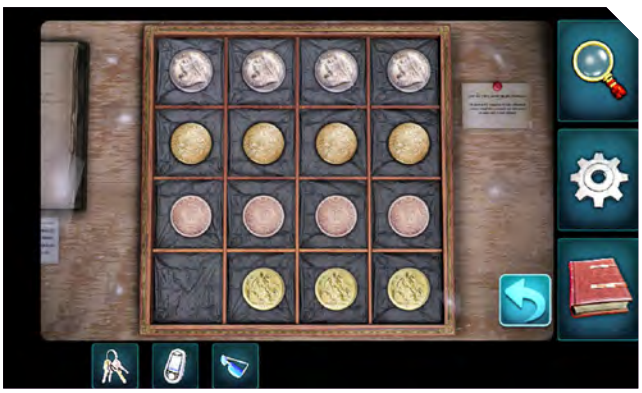
So oder so ähnlich könnte das Motto der Region in Sibirien lauten. Nach einem gigantischen Knall folgte ein Hitzesturm und riss Bäume in einem riesigen Radius um. Die Explosion erleuchtete Europa im wahrsten Sinne des Wortes und zwar drei Nächte lang. Was damals die Ursache für den Vorfall war, hat bis heute niemand herausgefunden. Mittlerweile vermuten Forscher, unterirdische, vulkanische Explosionen hätten den Tunguska-Vorfall ausgelöst, denn die frühere Theorie der Wissenschaftler, es handele sich um einen Meteoreinschlag, konnte nie bewiesen werden. Das ursprünglich 2006 für den PC erschienene Adventure, veröffentlichte Entwickler Deep Silver 2008 erst für Wii und DS nochmals und legt es nun für Wii U ein weiteres Mal neu auf. Die Geschichte dreht sich um Nina Kalenkow, die sich auf die Suche nach ihrem verschwundenen Vater macht. Der ist Wissenschaftler und betrieb seine Forschung in und um Sibiriens Tunguska-Region. Mysteriöse Kuttenträger sorgen für zusätzliche Spannung in der Handlung und werfen neue Fragen auf. Die Geschichte verläuft linear, für den Spieler sind keine Entscheidungsmöglichkeiten vorhanden. Falsche Fährten, knifflige Rätsel und ein zugegeben etwas vorhersehbarer Twist in der Geschichte sorgen für soliden Spielspaß. Das Setting ist abwechslungsreich und mit viel Liebe zum Detail ausgeschmückt. Von Kuba über Moskau bis hin zu Sibirien reist unsere Heldin einmal um den halben Globus.

Touchpad statt Maus

Während in der Original-Version genretypisch die Maus zum Zuge kam, erfolgt die Steuerung in der Wii-U-Umsetzung komplett über das Touchpad des Gamepads. Das hat natürlich seine Vor- und Nachteile. Einer der Vorteile ist



Mithilfe der rechten Lupe werden alle interaktiven Punkte angezeigt. Häufig verstecken sich hinter den Vergrößerungsgläsern auch Gegenstände, die ihr benötigt.



Die Rätsel sind oftmals kniffflig. Falls ihr bei einem Denkspiel nicht weiter wisst, könnt ihr das Lösungsbuch zurate ziehen.

eine sehr flüssige Steuerung und ein übersichtliches und klar verständliches Menü und Inventar. Der zu untersuchende Gegenstand wird mit dem Stift angetippt, wobei am linken Rand dann das Symbol für „Benutzen“ oder „Ansehen“ auftaucht. Ist beides möglich, erscheinen die zwei Icons gleichzeitig. Durch Antippen des Lupen-Symbols am rechten Rand des Touchscreens besteht die Möglichkeit, alle zu untersuchenden Punkte in der jeweiligen Map anzeigen zu lassen. Das vereinfacht den Spielfluss erheblich, genauso wie das Lösungsbuch. Dieses befindet sich ebenfalls am rechten Rand und ihr findet darin die kompletten Lösungen für alle Kapitel. Das Buch lässt den Schwierigkeitsgrad gegen null sinken, hilft aber weiter, wenn ihr bei einem Rätsel stecken bleibt. Im Zeitalter des „Neulandes“, wie unsere Kanzlerin zu sagen pflegt, sind sowieso Lösungen zu jedem Game in diesem dubiosen Internetz zu finden. Ein Nachteil an der Steuerung über das Touchpad besteht darin, dass es dazu verleitet, andauernd auf das Pad zu starren und nicht auf den großen Bildschirm. Ein weiterer Wermutstropfen sind die langen Dialoge, die mitunter für Langeweile sorgen oder deplatziert wirken. Wenn Nina zum Beispiel den Henkel eines vollen Wassereimers untersucht, merkt sie dazu an: „Das ist ein Henkel, trocken.“ Das wäre durchaus angebracht, wenn *Geheimakte Tunguska* ein lustiges Adventure wäre. In dem realen Setting und eingebunden in die ernste Handlung wirken diese Dialoge jedoch oft unpassend. Auch die Bindung an den Hauptcharakter Nina will sich nicht so recht einstellen. Sie weist weder Stärken noch Schwächen auf oder irgendeine besondere Eigenschaft. Mit den Nebencharakteren der Handlung ergeht es einem genauso. Oft wirken die Figuren instabil, als hätten die Entwickler sich nicht wirklich Gedanken darüber gemacht, wie sich die einzelnen Personen unterscheiden sollen. Ansonsten sind die Dialoge ordentlich vertont und sauber gesprochen.

Die Dialoge sind ordentlich vertont, nur der Inhalt lässt etwas zu wünschen übrig. Oftmals passt das Gesprochene nicht zur Stimmung des Adventures.

Wertarbeit mit Ladezeiten

Im Gegensatz zur Steuerung, hat der Entwickler die Grafik leider nicht auf den neuesten Stand gebracht, folglich wurde die pixelige Optik von 2006 für die Wii U beibehalten. Leider haben es auch die langen Ladezeiten in die Konsolenumsetzung geschafft, was beim Spielen zu nervenden Wartezeiten führt, da bei jedem Verlassen oder Betreten eines Raums ein Ladebildschirm angezeigt wird. Außerdem wird das Spielerlebnis ein wenig durch gelegentliche Bugs getrübt, was aber noch verschmerzbar ist, da sonst alles reibungslos läuft.

Geheimakte Tunguska ist ein Adventure für Nostalgiker, wer es 2006 schon gerne spielte, wird es 2015 immer noch mögen. Alle, die sich neu mit dem Spiel befassen, bekommen solide Wertarbeit ohne Schnörkel, sollten aber auch nicht zu viel erwarten. Mit neuen Point-and-Click-Abenteuern kann *Geheimakte Tunguska* natürlich nicht mithalten.

Juliane Pröll

In bester Adventure-Manier können Items im Inventar miteinander kombiniert werden.

MEINUNG
Juliane Pröll

„Nettes Adventure, das vor allem für Fans der Original-Version geeignet ist.“

Hätte ich *Geheimakte Tunguska* vor neun Jahren gespielt, hätte ich es wahrscheinlich richtig gut gefunden. In Zeiten von HD-Auflösung und Spielen mit filmreifer Handlung wirkt das Adventure im Vergleich ziemlich unbeholfen. Verschwundene Wissenschaftler, die an geheimen Forschungsprojekten arbeiten, sind mittlerweile ein alter Hut. Und auch die Charaktere tragen nicht wirklich etwas zur Verbesserung der Geschichte bei. Doch trotz der veralteten Grafik mochte ich das Design des Spiels, die Levels sind schön gestaltet und abwechslungsreich. Die Rätsel sind gut gemischt, zwischen leicht und schwer ist alles dabei. *Geheimakte Tunguska* reicht an heutige Adventures nicht heran, für einen kurzweiligen Zeitvertreib zwischendurch ist es aber dennoch gut.

Geheimakte Tunguska

Termin: 15. Oktober 2015
Hersteller: Deep Silver
Entwickler: Animation Arts/Fusion. S.
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 9,99 Euro

GRAFIK 4
Die Grafik ist veraltet und eine Überarbeitung wäre dringend nötig gewesen. Die unterschiedlichen Settings sind dafür detailliert ausgearbeitet.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die Vertonung ist gut, auch wenn der Text ab und zu neben der Lippenbewegung der Figuren liegt. Die Hintergrundmusik ist unaufdringlich und stimmig.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: Nur am Touchpad spielbar
Klar verständliches und übersichtliches Menü. Die Navigation mit dem Touchpen ist einfach zu handhaben und die Icons sind gut erkennbar.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel
Guter Mix an leichten und schweren Rätseln. Beim Kombinieren der Items erschließt sich das meiste durch Nachdenken.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler offline: -
Wie bei Adventures üblich, ist *Geheimakte Tunguska* ein reines Singleplayer-Spiel.

PRO / CONTRA
- ☐ Schönes Setting
- ☐ Einfache Steuerung
- ☐ Übersichtliches Inventar-Menü
- ☐ Schwierigkeitsgrad der Rätsel gut gemischt
- ☐ 08/15-Story und langweilige Charaktere
- ☐ Grafik nicht überarbeitet
- ☐ Ladebildschirme dauern lang
- ☐ Touchpad-Steuerung lenkt vom Bildschirm ab
- ☐ Dialoge stellenweise zu lang

WERTUNG/FAZIT

64

„Nicht mehr auf dem neuesten Stand, aber trotzdem ein solides Adventure“

MEINUNG
Lukas Schmid

„Mächtig miserables Musikmalheur, das gerade für Gelegenheitsspieler ein Hohn ist."

Ja, ich weiß, ich zähle nicht zur Zielgruppe von *Just Dance*. Ich habe mir aber die größte Mühe gegeben, mit einem möglichst objektiven Blick an das Spiel heranzugehen. Immerhin muss es ja etwas zu bieten haben, wenn es sich jedes Jahr so gut verkauft, oder? Falsch! Die Aufmachung ist billig, abseits der Lizenzkosten für die Lieder dürften die Entwickungsausgaben sehr überschaubar sein, und das Spielprinzip funktioniert ganz einfach nicht. Insofern veralbert der Titel alle potenziellen Fans, indem er ihnen vorgaukelt, dass sie etwas erreichen würden – während sich in Wahrheit derselbe Highscore auch durch unkoordiniertes Herumgewackel erreichen lässt. Und ein Spiel, dessen zugrunde liegendes Gameplay nicht einmal im Ansatz etwas taugt, ist ein schlechtes Spiel. Danke, aber nein danke!

Just Dance 2016

Termin: 22. Oktober 2015
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 3
Kunterbunte Hampelmänner hüpfen vor psychedelischen Hintergründen über den Bildschirm und schwingen dabei die Hüften. Kann man machen.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Sehr poplastig, das ist angesichts der angepeilten Zielgruppe aber nachvollziehbar und völlig in Ordnung. Zudem sind viele aktuelle Hits an Bord.

STEUERUNG 1
Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Mit dem Smartphone steuerbar
Völlig unbrauchbar. Ob wir wackeln, wüten, wedeln oder Wii-FB/Smartphone mit dem Föhn über den Boden pusten, macht keinerlei Unterschied.

EINZELSPIELER 3
Schwierigkeitsgrad: leicht
In eigentlich ganz unterhaltsamen Spielmodi quälen wir uns durch gar nicht mal so unterhaltsame Tanzeinlagen, die schlicht und ergreifend nicht funktionieren.

MEHRSPIELER 3
Spieler online: - **Spieler offline:** 5
Zu mehreren macht das Tanzdesaster mehr Spaß – sinnfrei ist es aber dennoch. Stattdessen kann man auch vor einem Youtube-Video tanzen.

PRO / CONTRA
- ➕ Poplastige, aber große Songliste
- ➕ Recht unterhaltsame Modiauswahl
- ➖ Nach wie vor unsansehnlicher Grafikstil
- ➖ Lächerliche Zensur in Musiktexten
- ➖ Fehleranfällige WLAN-Smartphoneanbindung
- ➖ Kann nicht mit Gamepad gesteuert werden
- ➖ Verhöhnt im Grunde die angepeilte Zielgruppe
- ➖ Steuerung funktioniert nicht einmal ansatzweise

WERTUNG/FAZIT

„Gelegenheitsspieler werden durch völlig unbrauchbare Gameplay-Mechaniken veralbert."

30

Im neuen Showtime-Modus schneidet die Kamera des Gamepads ein skurriles Video mit uns in der Hauptrolle zusammen.

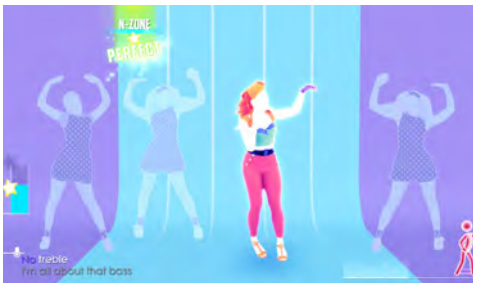
JUST DANCE 2016

Musikspiel *Just Dance* ist auch 2016 wieder da. Und wieder einmal hat es den spielerischen Anspruch von vorgeschnittenem Roggenbrot.

Kaum eine jährlich erscheinende Serie geht wohl so konsequent am Geschmack der „Hardcore"-Spieler vorbei wie *Just Dance*. In diesem Jahr wollten wir das Tanzspektakel aber dennoch nicht außen vor lassen und haben – unter dem begeisterten Blick aller Redaktionskollegen – vor dem Bildschirm die Hüften geschwungen. Unser Vorsatz: Den Titel frei aller Vorurteile ganz objektiv beurteilen. Unser Ergebnis: Objektiv betrachtet ist er schlicht und ergreifend schlecht und eine Verhöhnung der Spieler. Warum? Weil er diese nicht ernst nimmt! *Just Dance 2016* verfügt, wie auch schon alle Vorgänger, nämlich über keinerlei Gameplay. Wir stehen vor verschiedenen, in grellbunten Farben gehaltenen virtuellen Tänzern, welche Bewegungen vormachen, und versuchen, diese nachzumachen. Eine Extraanzeige am unteren Bildschirmrand zeigt uns zusätzlich, wie wir die Wii-FB (oder seit Neuestem wahlweise auch das Smartphone) halten müssen. Könnte theoretisch funktionieren, in der Praxis ist aber vollkommen egal, was wir machen. Führen wir die Moves aus? Punkte! Spielen wir mit der Wii-FB Fußball? Punkte! Machen wir die Augen zu und wackeln einfach unkontrolliert in der Gegend herum? Punkte! Die mit Abstand höchsten Highscores, so stellte sich während des Tests heraus, erhält man, wenn man die Wii-FB an der Armschleife hält und rhythmisch im Kreis schwingt. So taugt *Just Dance* zwar vielleicht im Ansatz für Fitnesszwecke, versagt als Videospiel aber vollkommen.

Gute Schale, verdorbener Kern

Dabei ist das um das nonexistente Gameplay herum geschnürte Paket recht ansprechend. Die Songauswahl richtet sich an eine popaffine Zielgruppe, ist aber groß und bietet eine schöne Mischung aus älteren und neuen Hits. Zudem wirken die verschiedenen Spielmodi durchdacht, sodass wir etwa Star in einem mit dem Gamepad aufgenommenen Musikvideo sein können oder unsere Tanzkünste per Internet mit dem Rest der Welt teilen. Das reicht aber nicht einmal ansatzweise, um die markanten Makel des Spiels auszugleichen. Mit Titeln mit ähnlichem Ansatz wie jenen der *Dance Dance Revolution*-Reihe, die sich an dieselbe Zielgruppe wenden, aber tatsächlich funktionieren, sind Fans besser bedient. **Lukas Schmid**



Die Liederauswahl ist zielgruppenspezifisch gut gelungen und bietet auch moderne Hits wie „All about that Bass".

Tanzprofi Sascha zeigt die – geprüft! – wirkungsvollste Weise, um Punkte zu machen: Die Wii-FB langsam im Kreis schwingen.

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store | Google play | amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

NEW STYLE BOUTIQUE 2
MODE VON MORGEN

Simulation Heute leider mal nichts für kleine Mädchen, die unbedingt mal Müllmann werden wollen, dann halt so was Lahmes wie Modequeen.

Im Fashion-Forum kauft ihr die neusten Trends und Styles für eure Boutique ein.

Es gibt viel zu tun in eurer City: einkaufen, verkaufen, Schönheitssalons oder Kaffee schlürfen nach der harten Arbeit.

Ich will mal Physikerin werden! – Nein, werd doch lieber Stylistin, sagt Nintendo. Wie Kleidung kann man auch kleine Mädchen in schöne Echtholz-Schubladen stecken: Wer will bitte schön nicht Leute ankleiden, Dauerwellen versauen, eigene Mode kreieren oder gar über einen Laufsteg stelzen? Kleine Mädchen in die superhübsch-, superreich- und superdünn-Schiene quetschen? Kein Ding: Das lernt ihr am besten bei Nintendo und *New Style Boutique 2*.

Eine Stadt, fünf unglaubliche Berufe

Nintendo hat sich diesmal mehr als nur übertroffen. Im Gegensatz zu den Vorgängern der Reihe muss man sich in *New Style Boutique 2* nicht nur auf das Verkaufen von Kleidung beschränken. Genussvoll kann man sich auch die Make-up-Artist und Hair- oder Modedesigner Szene zu Gemüte führen. Als wäre das noch nicht genug Spaß, kann natürlich auch als Model über den Laufsteg stolziert werden. Perfektes Aussehen ist in allen fünf Jobs das A und O. Dafür stehen 19.000 Artikel zum Anziehen und Herumtragen zur Verfügung. Teure Handtaschen, schnieke Ohrringe, goldene Ketten und Kleidung im hohen dreistelligen Kostenbereich: Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, nur die eures Geldbeutels. Das nötige Kleingeld verdient ihr mit der Ausübung der verschiedenen Berufe, sei es Klamotten an Kunden eurer Boutique verkaufen oder jemandem einen neuen Haarschnitt verpassen. Alles stets nach Wunsch eures Klienten und Zufriedene kommen natürlich wieder. Falls doch mal Ebbe in eurem Betrieb herrscht, könnt ihr jederzeit vor eurer Haustür, zum Beispiel im Stadtpark, Neukunden anwerben. Wenn ihr dann viel Geld gescheffelt habt, sollte dies umgehend in den Laden für neues Equipment investiert werden. Vorzugsweise Kleidung, Schuhe und alles, was der Trendsetter braucht.

Nett, aber bitte mit Bedacht

Abgesehen von den harten Klischees, in die man kleine Mädchen zwingen möchte, ist *New Style Boutique 2* wirklich schön gestaltet. Ein Mädchenparadies eben. Viel süßer Schnickschnack, Pink in Hülle und Fülle. Doch – wir heben mal eben den mahnenden Zeigefinger – sollten sich vor allem die Eltern Gedanken darüber machen, ob sie ihre Kinder diesen „gesellschaftlichen Vorgaben" aussetzen möchten.

Laureen Eggmann

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Ein Mädchentraum mit bösem Erwachen auf der heimischen Waage?"

Ja, ich muss zugeben, wäre ich so zwölf Jahre jünger, hätte ich dieses Spiel bestimmt gefeiert. Als Kind nimmt man diese Klischees eher unterbewusst auf, als Erwachsener hingegen sieht man in diesem Spiel das pure Abbild unserer Gesellschaft. Hauptsache dünn, reich, gut angezogen und gestylt. Mehr zählt wohl nicht. Wäre ich so zwanzig Jahre älter, wüsste ich genau, was meine Kinder nicht zu Weihnachten bekommen würden. Doch man muss es Nintendo leider lassen, ansprechend für kleine Mädchen ist das mehr als nur ein bisschen. Schön gestaltet, Auswahl ohne Ende. Zumindest für die Mädels ein netter Zeitvertreib bei langen Autofahrten. Vielleicht auch für künftige Lagerfelds.

New Style Boutique 2

Termin: 20. November 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Syn Sophia
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 35 Euro

GRAFIK 7

Bunt und leichter Animestil. Viele Objekte im Spiel werden allerdings ein wenig klein dargestellt. Ein Problem, das Besitzer eines 3DS XL nicht haben werden.

SOUND 6

Sprache/Text: Deutsch
Nette Fahrstuhlmusik im Hintergrund. Mehr nicht. Zwar recht passend zum Geschehen, auf lange Sicht aber leider doch sehr einschläfernd.

STEUERUNG 8

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Intuitiv, einfach und sehr Touchscreen-bezogen. Gerade für Kinder absolut in Ordnung.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: leicht
Viel zu tun für angehende Fashionistas. Die fünf Berufsfelder können ab einem gewissen Spielfortschritt bedingungslos gewechselt werden.

MEHRSPIELER -

Spieler online: - Spieler lokal: -
Man kann seine Kreationen höchstens online oder per Streetpass teilen. Reinpfuschen in die Kollektion eines Freundes ist nicht möglich. Schade eigentlich.

PRO / CONTRA

- ☐ Extrem viel Auswahl
- ☐ Mehrere Aufgabengebiete
- ☐ Schön buntes, kindgerechtes Design
- ☐ Einfache Steuerung
- ☐ Lieblose Hintergrundstory
- ☐ Klischeebehaftete Charaktere
- ☐ Nicht ganz kindgerechte Wertvorstellungen

WERTUNG/FAZIT

„Nettes Spiel, wenn man das ‚Schön-reich-schlank-Prinzip' außer Acht lässt"

70

Wii WILL ENTERTAIN U!

Jetzt mit 15% Rabatt

- Tolle Prämien!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 46,-/12 Ausg.; Ausland: € 58,-/12 Ausg.; Österreich: € 53,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* von Tokyopop als Prämie.**
Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufs-Muster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

1317425

Arkanoid lässt grüßen: Dieser Boss lässt sich nur besiegen, wenn ihr durch die Blöcke bis zu seinen Augen vordringt und diese trefft.

Viel zu viel Wasser? Kein Problem, Chibi-Robo! schockfrostet einfach.

CHIBI-ROBO! ZIP LASH

Jump & Run Lange Leitung? Dass das nicht immer eine negative Eigenschaft ist, werdet ihr in diesem süßen Plattformer lernen. Doch eins lasst euch gesagt sein: Geduld ist hier mehr als nur eine Tugend.

Elektrizität, Glühbirne, Fax, Telefon, Rührgerät, Staubsauger, Mixer, alles extrem nützliche elektronische Erfindungen. Durch unsere Smartphones stets erreichbar, 148.713 Mails checken ist kein Ding. Alien-Invasion, wir sind vorbereitet … Moment. Was? Invasion? Ist das so ein Facebook-Trend? Sie zerstören Hochhäuser, legen unsere Gesellschaft lahm und saugen unser Gehirn aus! Wer kann uns nur aus dieser Bredouille befreien? Ein kleiner Roboter! Chibi-Robo! muss nur noch kurz die Welt retten.

Ein Schwung gen Ziel

Unser kleiner blecherner Freund hat jedoch so einiges mehr auf dem Kasten, als nur zu springen und Feuerbälle sinnlos durch die Gegend zu schleudern. In *Chibi-Robo!: Zip Lash* ist euer höchstes Gut nicht etwa ein grüner Pilz, sondern die Länge eures Kabels. Und eine Maschine ohne Strom? Undenkbar, richtig. Auch auf diese müsst ihr ganz besonders achtgeben. Der kleine konservenartige Robo schwingt sich mit seinem Kabel von Plattform zu Plattform, gibt den Gegner ordentlich eins auf die zwölf und das nicht nur für irgendeine Prinzessin, sondern die Erde. In insgesamt sechs Welten, bezogen auf verschiedene Teile unseres Planeten, könnt ihr jeweils sechs Levels samt einem Bosslevel bestreiten. Dabei bringt *Chibi-Robo!: Zip Lash* einige wirklich nette Ideen mit sich. Skateboard, Wasserski oder U-Boot fahren, alles möglich. Doch wagt euch nicht zu tief ins Wasser: Wie bei elektronischen Geräten üblich, verträgt sich auch Chibi-Robo! nicht besonders gut mit dem kühlen Nass. Doch es gibt auch noch weitere Gefahren: außerirdische Invasoren, Flammenwerfer, Abgründe und dicke Bosse

Noch nie in einer Metallschmelze gearbeitet? Nicht hoch genug gesprungen und schon könnt ihr erfahren, wie das wäre.

Hoffentlich habt ihr gespart. Wer zum Endgegner möchte, muss seinen kleinen Roboter erst mal aufrüsten. Nicht genug Kohle – wieso nicht den Level noch mal spielen?

stellen sich euch in den Weg. Um all das zu meistern, greift ihr auf zwei Angriffsoptionen zurück: den Schnell- und den Powerwurf. Ersterer ist, wie der Name vielleicht vermuten lässt, für schnelle Handlungen aus kurzer Distanz gut. Mit dem Powerwurf hingegen vernichtet ihr nach einiger Aufladezeit mit Schmackes mehrere Gegner auf einmal oder überwindet mit diesem wesentlich weiteren Wurf dunkle Abhänge oder sucht nach versteckten Truhen in Wänden.

Glück oder Cash

Jäh unterbrochen werdet ihr in euren ausufernden Alien-Schlägereien, eurem Rumgehüpfe und Kabelgeschwinge nur von einer vielleicht nicht ganz so durchdachten Idee aus dem Hause Nintendo. Ich kaufe ein „E“ und löse auf. An was erinnert das die 90er-Kids unter euch? Richtig, *Glücksrad*! Auch in *Chibi-Robo!* bekommt dieses seinen Platz als nervige Unterbrechung eingeräumt. Vor jedem neuen Level bestimmt Fortuna, welchen der sechs in einer Welt ihr spielen dürft. Dopplungen dummerweise eingeschlossen. Doch wie beim Glücksrad kann man sich auch beim sogenannten Reiseroulette seine Möglichkeiten erkaufen. Wollt ihr nur einen Schritt weitergehen, kauft ihr euch eben einfach mal für die Zweier- oder Dreierfelder das passende Einerfeld ein. Als Währung dienen die im Spiel häufig auffindbaren „Chibs“. Auch wenn euch mal ein Level zu schwer erscheint – was in den letzten Welten durchaus vorkommen kann –, könnt ihr euch mit ein wenig virtuellem Geld ins nächste Level kaufen. Aufgeben ist für euch keine Option? Gut so, mit ein paar Chibs lassen sich nämlich auch im Level kleine Hilfen kaufen, die entweder eure Energie aufladen oder euch aus Schluchten befördern, falls ihr mal den Ankerpunkt fürs Kabel verpasst habt. Also sammelt sie alle denn: ohne Moos nix los.

Mit Schwung in die Schublade

Insgesamt versucht *Chibi-Robo!: Zip Lash* mit schönen, jedoch nicht ganz neuen Ideen zu überzeugen. Anfangs mag der Plattformer recht leicht erscheinen, bis man jedoch ganz zum Schluss in den Genuss der obligatorischen Eislevels kommt. So rutscht man von Gegner zu Gegner und – hat man die erst mal überwunden – direkt in den nächsten Abgrund. Toppen kann das nur das extrem hakelig zu steuernde U-Boot. Selbst Mario zieht seinen Hut vor der Grausamkeit dieser Wasserlevel. Viel zu langsam schiebt sich das Unterwasserboot durch das Nass und wer einmal Fahrt aufgenommen hat, wird im nächsten Abschnitt ausgebremst. Dabei gilt es, mit Bomben den Weg freizusprengen. Diese aufzusammeln ist bei der absurd langsamen Geschwindigkeit aber fast unmöglich. Masochisten werden ihren Spaß in diesen Stages haben. An sich ist *Chibi-Robo!* süß und farbenfroh, stinkt aber beim Handling und Leveldesign im Vergleich zu Nintendos zahlreichen Jump&Run-Hits deutlich ab. Auch die Erinnerungen an das Glücksrad machen so manchen Wutanfall nicht wieder wett, ganz im Gegenteil: Mit jedem Dreh dieses Dings befördert sich *Chibi-Robo!: Zip Lash* tiefer in die Schublade nie mehr angefasster Spiele.

Laureen Eggmann

Productplacement auf neuem Niveau. Die gesammelten Süßigkeiten werden von NPCs gesucht, welche euch dann eine Beschreibung der Süßigkeit als Belohnung geben. Yay.

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Wie befürchtet sind Marios Fußstapfen viel zu groß für den kleinen Roboter. “

Nach 36 Leveln plus 7 Bossen hängt einem das Reiseroulette nicht nur ein bisschen zum Hals raus. Leider eine völlig sinnfreie Unterbrechung des Spiels – Levels zwingend immer wieder spielen zu müssen macht keinen Spaß, Nintendo! Doch es geht noch sinnloser. Das Bossreiseroulette: Pro Welt gibt es nur einen einzigen Endgegner, folglich macht der Zufallsfaktor in diesem Fall überhaupt keinen Sinn! Hätte man das weggelassen und die Vehikel sowie Levels angenehmer gestaltet, hätte das was werden können. Hätte. So ist der Roboter zwar süß und die Stages anfangs noch abwechslungsreich, diese wechseln dann aber schnell zu trister Wiederholung in anderer Umgebung. *Chibi-Robo!* wird leider, wie eine alte Saftpresse, nicht so schnell dem Elektronikgrab wieder entsteigen.

Chibi-Robo!: Zip Lash

Termin: 6. November 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Süß und farbenfroh, animierte Hintergründe. Jedoch kein echtes Spektakel.

SOUND 6
Sprache/Text: Deutsch
08/15-Soundtrack: Kein Lied ist catchy genug, um im Kopf zu bleiben. Wer die Titelmelodie von *Mario* summen kann, könnte dieses Problem durch Eigeninitiative umgehen.

STEUERUNG 6
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: –
Die Steuerung reagiert manchmal ungenau und verzögert. Das grausige U-Boot außer Acht gelassen, aber ansonsten nett und einfach.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Es warten 36 Levels auf euch samt 7 Bossgegnern. Wem das noch nicht genug ist, kann versuchen, alle Süßigkeiten, Münzen oder Minichibis zu finden.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - **Spieler lokal:** -
Chibi-Robo ist ein einsamer Wolf und rettet nur alleine die Welt. Lorbeeren lassen sich so schlecht teilen.

PRO / CONTRA
- ✚ Abwechslung durch kleine Rätsel oder Vehikel
- ✚ Süße, farbenfrohe Grafik
- ✚ Ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- ➖ Baukasten-Leveldesign
- ➖ Übertrieben viel Productplacement
- ➖ Äußerst hakelige Steuerung
- ➖ Levelauswahl durch Glücksrad
- ➖ Wenig bis keine Belohnung für Gesammeltes

WERTUNG/FAZIT

68

„Netter Zeitvertreib, jedoch keine wirkliche Innovation des umkämpften Genres“

SHIN MEGAMI TENSEI
DEVIL SURVIVOR 2 - RECORD BREAKER

Rollenspiel Den Wettbewerb für den wohl längsten Spieletitel des Jahres hat Atlus' schon mal für sich entschieden. Dabei liegen die wahren Stärken des Rollenspiels ganz woanders.

Um herauszufinden, welche Pluspunkte damit eigentlich gemeint sind, müsst ihr jetzt theoretisch gar nicht unseren Test lesen, sondern erst einen Blick zurückwerfen. Vor bereits knapp zwei Jahren nämlich kam mit *Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2* die Fortsetzung des Spin-offs auf den Markt. Letzteres wiederum war 2009 dafür gedacht, Neulingen im Bereich des Taktik-RPGs einen leichten Einstieg ins Genre zu ermöglichen. Kein übler Gedanke, richteten sich *Shin Megami Tensei* und *Persona* (ebenfalls eine erfolgreiche Spin-off-Reihe) doch klar an eine eher eingefleischte Community, die mit der komplexen Materie bereits vertraut ist. Solltet ihr zur jener Gruppe gehören, die vor besagten zwei Jahren noch gezögert hat, wird euch das nun vorgelegte Angebot der Edelschmiede Atlus vielleicht doch überzeugen: Mit *Devil Survivor 2 – Record Breaker* erscheint nun ein umfangreiches Update vom Hauptspiel, welches die Geschehnisse des „Vorgängers" nahtlos fortführt. Als Anfänger müsst ihr jetzt nicht zwingend zum normalen *Devil Survivor 2* greifen, denn sämtliche Inhalte des Hauptspiels sind auch auf dem neuen 3DS-Modul enthalten. Auf diese Weise werden sämtliche Parteien bestmögich bedient.

Zwischensequenzen wie diese wurden fast komplett vertont und zwar auch nachträglich für das frühere Hauptspiel. Die Sprecher machen ihren Job recht gut.

Die typische Ansicht der Kämpfe – nicht allzu spektakulär, dafür sehr übersichtlich, damit ihr in der nächsten Runde sofort richtig reagieren könnt.

Das Rekrutieren von dämonischen Mitstreitern macht einen großen Teil des Spiels aus. Viele davon ersteigert ihr euch über eine App, die entfernt an Ebay erinnert.

Zwei-Klassen-Wahl

Zu Beginn gilt es jedoch, eine Frage zu beantworten: Wollt ihr lieber gegen die Septentriones antreten oder gleich sofort die Triangulum bekämpfen? Letztere stellen im *Record Breaker*-Update die neuen Gegner dar, die sich eurer Heldentruppe in den Weg stellen. Dadurch wird also klar, dass ihr hier die ursprüngliche Hauptkampagne überspringt und direkt mit den neuesten Ereignissen konfrontiert werdet. Um denen folgen zu können, ist es jedoch empfehlenswert, sich zunächst über die vorangegangenen Ereignisse schlau zu machen. Durch diese Option sind Veteranen nicht dazu verdonnert, das Hauptspiel noch einmal durchzocken zu müssen. Das soll aber nicht heißen, dass euch mit *Record Breaker* allein nichts geboten wird. Neben einer verbesserten Übersetzung, vertonten Zwischensequenzen sowie einer rund 25 bis 30 Stunden andauernden Story fühlt sich das Spiel eher wie ein Gesamtpaket aus gleich zwei separaten Titeln an. Mehr als genug Spielzeit ist also definitiv vorhanden.

Bekanntes Umfeld

Was die spielerische Seite anbelangt, sind sich beide Hälften sehr ähnlich. Wenn ihr eure Truppe aus illustren Teenagern durch das moderne Tokio (genauer gesagt das Modeviertel Shibuya) bewegt, erinnert das dank seiner diagonal dargestellten Pixel-Optik stark an Titel wie *Final Fantasy Tactics*. Auch Vergleiche mit *Fire Emblem* sind durchaus legitim, denn wie schon in Nintendos Strategie-Rollenspiel müsst ihr eure jugendlichen Recken im Kampfmodus erst klug platzieren, um den Feind anschließend in gewohnter Manier zu bekämpfen. Gewohnt heißt in diesem Fall: rundenbasiert, marginal animiert und sehr fordernd. Viele Auseinandersetzungen mögen vielleicht nicht lange dauern und sind nach wenigen Minuten schon entschieden, für spätere Story-Missionen müsst ihr aber Sitzfleisch mitbringen, denn die können bis zu einer Stunde dauern.

Rekord gebrochen?

Solch ewig andauernde Gefechte sind nicht das einzige im Spiel, was *Record Breaker* ein wenig langwierig erscheinen lässt. Die Hintergrundgeschichte kommt gerade zu Beginn nur langsam in Fahrt, denn serientypisch gibt es massenweise Dialogszenen, die sich bei ungeduldigen Spielern wie Kaugummi ziehen können. In dieser Hinsicht müsst ihr dem Spiel also entgegenkommen, Geduld beweisen und euch auf das Gebotene einlassen. Leicht enttäuschend ist an sich nur der Soundtrack: Viele Themes begleiten das Geschehen auf dem Bildschirm zwar recht passend, bleiben aber nicht wirklich lange im Ohr. Da ist man aus dem Hause Atlus Besseres gewohnt, gerade im Vergleich zu den anderen Serien. **Marco Cabibbo**

Das Setting der modernen japanischen Großstadt wurde sehr gut umgesetzt und serientypisch mit dem unverkennbaren *Shin Megami Tensei*-Stil verfeinert.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Der Teufel steckt im Detail. Oder im Dämon, den man vorher heraufbeschwört."

Die wohl größte Stärke von *Devil Survivor 2 – Record Breaker* ist, wie bei den anderen Teilen von *Shin Megami Tensei*, auch seine unumstrittene Schwäche: Es ist kein typisches RPG. Von der ungewöhnlichen Aufmachung über die atypische Story bis hin zu den etwas altmodisch wirkenden Kämpfen setzt sich *Record Breaker* aus so ziemlich allen Komponenten zusammen, um Neulinge ob der düsteren Thematik abzuschrecken. Gerade die sollten das neueste *SMT*-Rollenspiel für den 3DS aber schleunigst unter die Lupe nehmen. Habt ihr erst einmal einen genaueren Blick hinter die leicht verstörende Fassade geworfen, werdet ihr das Modul nicht mehr so schnell aus dem 3DS werfen. Kein leichtherziges Vergnügen, wohl aber ein mehr als packendes!

SMT: DS2 – Record Breaker

Termin: 30. Oktober 2015
Hersteller: Atlus
Entwickler: Atlus
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 8
Das fantasievolle Charakter- und Monsterdesign kommt im düsteren Look der modernen Apokalypse gleich doppelt gut rüber.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch
Die englische Sprachausgabe ist über weite Strecken gelungen, die Hintergrundmusik reicht qualitativ von mittelprächtig bis ansprechend.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
In den vielen Menüs findet man sich dank des logischen Aufbaus schnell zurecht, auch sonst ist die Bedienung des Spiels sehr intuitiv ausgefallen.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Der Schwierigkeitsgrad wurde heruntergefahren, auf lange Sicht gesehen ist das Spiel aber immer noch ein hartes wie umfangreiches Brett.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Mehr als ein paar Streetpass-Features haben es nicht ins Spiel geschafft. Primär für Einzelspieler ausgelegt.

PRO / CONTRA
- ✚ Viele verschiedene Dämonen und Monster
- ✚ Strategisch fordernde Kämpfe
- ✚ Gleich zwei Spiele in einem Paket
- ✚ Überzeugend geschriebene Charaktere
- ✚ Ideal für den Einstieg in die Serie
- ➖ Eher gemächliches Spieltempo
- ➖ Soundtrack eher aus der zweiten Reihe
- ➖ Hin und wieder etwas Grinding nötig

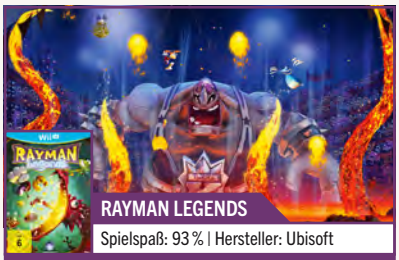
WERTUNG/FAZIT

84

„Spätestens jetzt sollte jeder, der an *Shin Megami Tensei* interessiert ist, zugreifen."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN



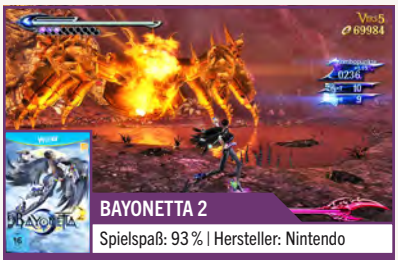
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

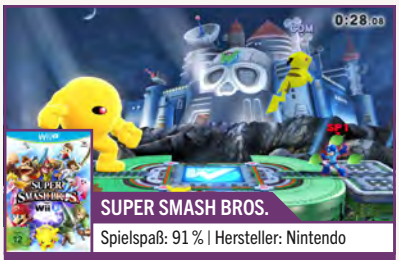
ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

EGO-SHOOTER

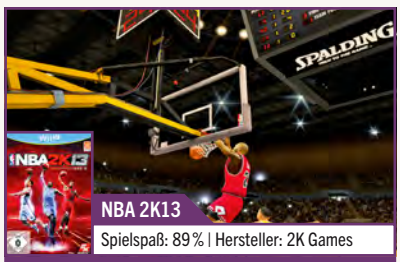
CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT



NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT

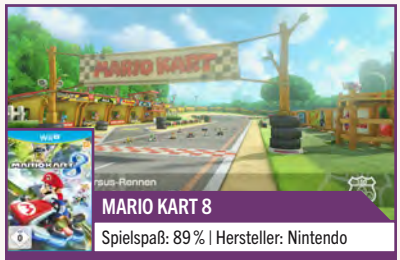
KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

PROJECT ZERO: PRIESTERIN DES SCHWARZEN WASSERS

Nehmt den USK-18-Sticker ernst: Dieser Gruselschocker hat es wirklich in sich, bietet reichlich Albtraumpotential und gehört nicht in Kinderhände!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego Jurassic World
Test (08/15): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

NEU Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

NEU Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Das war offenbar etwas kniffliger: Nur ein Leser hatte mit *„Mystic Quest"* die richtige Antwort auf unser letztes Retrorätseln, dafür gab es gleich mehrere falsche Stimmen ;). Also: Auf ein Neues!

Nachdem wir in den bisherigen Ausgaben unserer Retrorätsel-Rubrik ausschließlich Game-Boy-Spiele behandelt haben, servieren wir euch in dieser N-ZONE etwas komplett anderes – wollen wir doch mal sehen, wie weit euer Wissen zu wunderschönen Klassikern reicht! Das von uns gesuchte Spiel stammt aus den frühen 90er-Jahren. Es gilt bis heute als eine der unterhaltsamsten Wirtschaftssimulationen überhaupt und erfreut sich nach wie vor einer kleinen, aber leidenschaftlichen Fangruppe. Besonders bemerkenswert ist hier die Aufarbeitung des historischen Referenzmaterials, immerhin seid ihr in unserem Klassiker als Händler der Hansezeit unterwegs. Wer hier ganz besonders gute Geschäfte von Brügge bis Nowgorod macht, kann mit dem verdienten Geld auch um das Bürgermeisteramt in seiner Heimatstadt kämpfen.

MY TWO COINS

Level 33. So weit habe ich es mittlerweile in *Splatoon* geschafft und dabei einige interessante Dinge festgestellt. Erstens: Aioli und Limone sind zwei unfassbar coole Socken, vor allem wenn man sie durch die Glasscheibe beobachtet. Zweitens: Ich brauche mittlerweile eigentlich keine Levels mehr, sondern nur noch Kohle. Und drittens: *Splatoon* hat eine der angenehmsten Shooter-Communitys, denen ich jemals begegnen durfte.

Als jemand, der schon in etlichen Videospiel-Gilden/Gemeinschaften/Clans zugegen war, erlaube ich mir an dieser Stelle folgendes Urteil: Shooter hantieren üblicherweise mit sehr bissigen Communitys. Das liegt freilich auch an der Natur des Genres – man beharkt sich gegenseitig sehr direkt im Zwei- oder Mehrkampf, wird oft in gefühlt unfaire Situationen katapultiert und bekommt am Ende auch noch seine Leistung glasklar auf einem Scoreboard präsentiert. Dieses Gesamtpaket kann schnell die Emotionen hochkochen lassen und zu bösem Blut führen. Zum Glück sind solche Wutausbrüche dann meist nur von kurzer Dauer; um bei seinen Gegnern oder – noch schlimmer – Clankameraden negativ im Gedächtnis zu bleiben, reicht das aber allemal …

Bei *Splatoon* ist das anders. Ja, es wird häufig dafür kritisiert, keinen Voice Chat anzubieten. Trotzdem bin ich der Meinung, dass genau dieses Fehlen eines sofort verfügbaren Zorn-Ventils in aller Öffentlichkeit der Community verdammt guttut – und genauso war es ja schließlich vonseiten der Entwickler auch geplant. Oh, und natürlich haben all eure tollen Fan-Artworks im Marktplatz auch ihren Anteil an der guten Stimmung! Die sind superputzig!

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

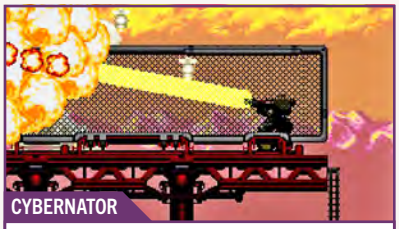
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION



CYBERNATOR

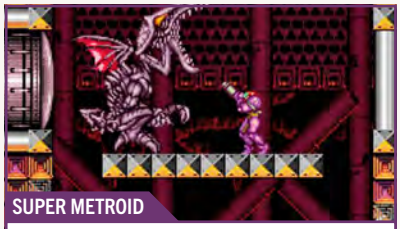
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

Ein unheimlich griffiger, genialer Action-Mechtitel, bei dem nur die besten Spieler das Ende sehen.

Contra 3: The Alien Wars
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

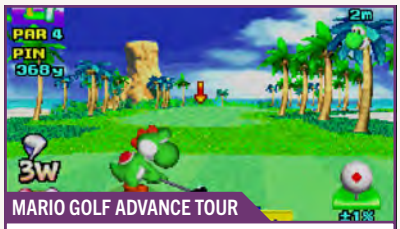
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT



MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Herrlich gut gealtertes Golfspiel – für Fans des Rasensports auch heute noch einen Kauf wert.

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

Volleyball
Spielspaß: 3 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

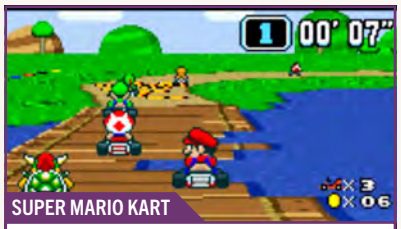
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil.

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

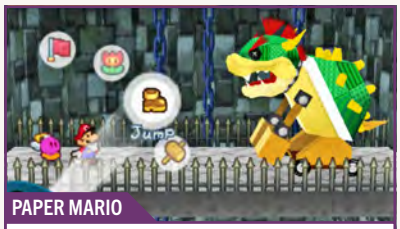
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

STARTROPICS

Keines der VC-Games aus der letzten N-ZONE schafft es in unsere Top 50, *Startropics* solltet ihr trotzdem zocken.

Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Axelay
Test (03/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (6/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Secret Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pop'n Twinbee
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Sin & Punishment: Successor of the Skies
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Don't Starve: Giant Edition
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Klei Entertainment

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

NEU Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

NEU The Swindle
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Size Five Games

Thomas was Alone
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

NEU Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

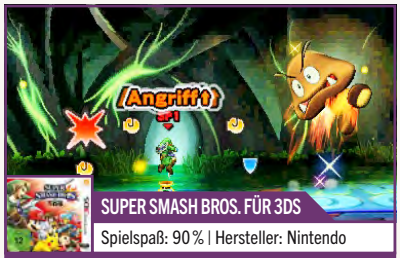
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT

Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7

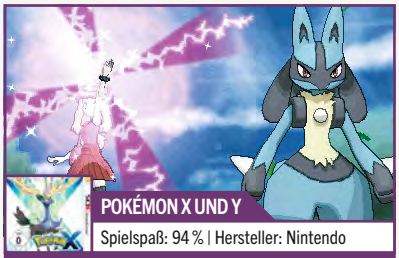
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES

Den größten Namen der 3DS-Tests aus N-ZONE 11/15 hatte *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* – aber nicht die beste Wertung.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU Etrian Mystery Dungeon
Test (11/15): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

NEU Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ultimate NES Remix
Test (12/14): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

THE OTHER CASTLE

Spitzengames gibt es nicht nur auf Nintendos Konsolen – auch andere Systeme haben hübsche Software! In unserer Topspiele-Rubrik „The Other Castle" stellen wir euch deshalb in schöner Unregelmäßigkeit Titel für Xbox One, Playstation 4 oder PCs vor, die uns eine Empfehlung wert sind. Diesmal haben wir etwas ganz besonderes für euch: eines der ersten Next-Gen-MMORPGs überhaupt!

Eure Spiele-Leidenschaft beschränkt sich exklusiv auf Nintendo-Konsolen? Tja, wir sind uns ziemlich sicher, dass ihr mit dem Namen *The Elder Scrolls* trotzdem etwas anfangen könnt! Dass die Abenteurer aus Tamriel zu den beliebtesten und bekanntesten Rollenspielen überhaupt gehören, kommt nicht von ungefähr. Immerhin hat die Serie mittlerweile über 20 (!) Jahre auf dem Buckel – und hat dabei das Kunststück fertiggebracht, sämtliche Nintendo-Plattformen konsequent zu umschiffen. Diese „stolze" Tradition führt das RPG-Monstrum auch mit seinem jüngsten Ableger konsequent fort. Der hört auf den Namen *The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited*, kann auf PC, der PS4 und der Xbox One gezockt werden und ist ein ganz besonderes Spiel der Reihe.

Was *Tamriel Unlimited* so außergewöhnlich macht? Nun, seit etlichen Jahren bettelten Fans des edlen Open-World-Rollenspiels geradezu um einen MMORPG-Ableger ihres Lieblingsgames. Man stelle sich vor: die Produktionswerte und Freiheiten eines *The Elder Scrolls* kombiniert mit den kooperativen Elementen, dem Teamplay und der konstant laufenden, sich ständig wandelnden Welt eines Massively-Multiplayer-Rollenspiels! Bethesda erhörte schließlich die unermüdlichen Wünsche der virtuellen Abenteurer und erschuf mit *The Elder Scrolls Online* ein vollwertiges, eher klassisches und konservatives, unfassbar gewaltiges MMORPG – Suchtfaktor inklusive!

Den Stil seiner Vorlage traf *The Elder Scrolls Online* dabei aus dem Stand nahezu perfekt, sodass sich Freunde der populären RPG-Reihe sofort heimisch fühlten. Beim Preis stellte sich dagegen leichtes Grummeln ein, setzte Publisher Bethesda doch auf ein Abo-Modell. Das blieb allerdings nicht lange erhalten: Mit der aktuellen Version des Spiels, *The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited*, finanziert sich das (Konsolen-)MMORPG mittlerweile ganz ohne monatliche Kosten über einen Ingame-Shop. Dort lassen sich zum Beispiel Reittiere, Kostüme oder Erfahrungspunkt-Booster erwerben. Schaut doch mal rein!

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

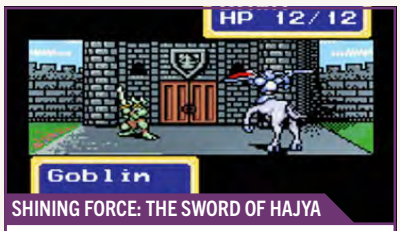
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

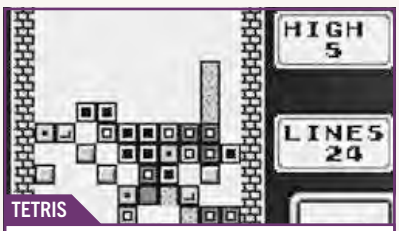
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

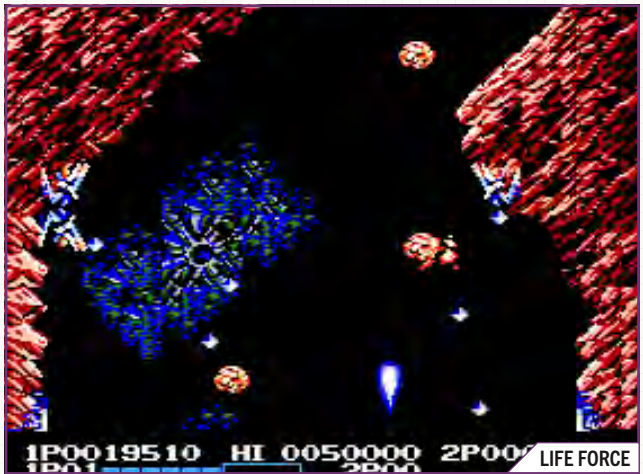
GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

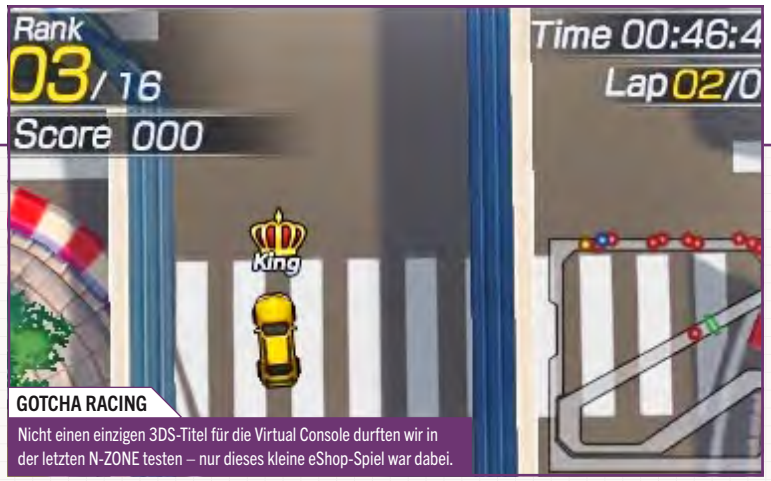


LIFE FORCE

Ein schönes, klassisches Sidescroll-Ballerspiel Marke *Gradius*, trotzdem gilt *Life Force* nach wie vor als Geheimtipp. Wer sich an dem etwas schlecht gealterten Material nicht stört, hat viel Spaß.

METROID 2: RETURN OF SAMUS

Haben wir eigentlich schon mal einen richtigen Retro-Artikel zur *Metroid*-Serie geschrieben? Wir glauben nicht! *Metroid 2* ist nach wie vor ein Glanzstück der Game-Boy-Ära. Unbedingt zocken!



GOTCHA RACING
Nicht einen einzigen 3DS-Titel für die Virtual Console durften wir in der letzten N-ZONE testen – nur dieses kleine eShop-Spiel war dabei.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

3D Thunder Blade
Test (07/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts 'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Azure Striker Gunvolt
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Boxboy!
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Picross e6
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Wii U Die einen feiern es als das beste Action-Spiel der letzten Dekade, die anderen verurteilen es als Mörder des klassischen Survival-Horrors. Nun feiert *Resident Evil 4* sein Jubiläum.

Wie schnell doch die Zeit vergehen kann: Knappe 15 Jahre ist es nun her, seit die *Resident Evil*-Reihe auf ihrem Zenit stand – und gleichzeitig so viel Kritik einstecken musste wie noch nie. Für viele Spieler war die Steuerung auch nach gut vier großen Haupttiteln noch zu klobig, mindestens genauso häufig wurde das sperrige Inventarsystem kritisch erwähnt. Mittlerweile ist es nun aber auch grob zehn Jahre her, seit Capcom mit *Resident Evil 4* nicht nur die Horror-Serie selbst auf einen neuen Kurs brachte, sondern mal nebenbei auch das gesamte Action-Genre revolutionierte – anfangs sogar exklusiv auf dem Gamecube, später auch auf anderen Konsolen. Für die nun auf Wii U veröffentlichte Fassung hat sich Capcom die Wii-Umsetzung aus dem Jahr 2007 gekrallt. Um das Spiel also zocken zu können, werdet ihr Wiimote samt Nunchuk aus dem Schrank holen müssen. Auf eine zeitgemäße Anpassung wurde nämlich verzichtet, zur Auswahl steht daher einzig und allein die Bewegungssteuerung der Wii. Im Grunde geht das voll in Ordnung, da die Bedienung per Wiimote anfangs zwar ungewohnt, mit etwas Übung aber sehr präzise und locker von der Hand geht. Wirklich schade hingegen ist die Tatsache, dass ihr aufgrund dessen auf eine HD-Optik verzichten und demnach mit einer doch recht grießeligen und verwaschenen Grafik leben müsst.

Ist die nervige wie dralle Ashley erst einmal befreit, geht das Spiel so richtig los. Die infizierten Dorfbewohner warten schon auf ihre Chance, euch zu überraschen.

Das Inventar, in früheren Teilen ein großer Kritikpunkt, wurde für *Resident Evil 4* überarbeitet. Gewehre nehmen nun deutlich mehr Platz weg als Heilkräuter.

Bekannt gemacht hat sie *Shenmue*, durchsetzen konnten sie sich erst dank *Resident Evil 4*: Quick-Time-Events haben, wenn ihr sie verbockt, oft euren Tod zur Folge.

Story of my life

Vermag *Resident Evil 4* heute vielleicht nicht mehr mit einer opulenten Grafik zu begeistern, ist der spielerische Kern deutlich besser gealtert, als man zunächst glauben mag. In der Haut von Leon S. Kennedy, einer der wenigen Überlebenden aus *Resident Evil 2*, müsst ihr im Auftrag der US-Regierung nach der Tochter des Präsidenten suchen, die irgendwo in der Nähe eines unbekannten spanischen Dorfes festgehalten wird. Klingt irgendwie gar nicht nach Survival-Horror, oder? Tatsächlich löste sich *Resident Evil* mit dem vierten Teil von seinem vorher sorgsam gepflegten Gruselkorsett und legte sich ein deutlich actionlastigeres Gewand an. Damals wie heute stieß das bei vielen Spielern sauer auf und ist nach wie vor ein viel diskutierter Streitpunkt in den Fan-Foren dieser Welt. Den Schweiß aus den Poren trieb einem *Resident Evil 4* aber bereits im ersten Level, wo sich Leon gegen eine ganze Schar wütender und anscheinend auch mutierter Dorfbewohner zur Wehr setzen muss. Neben dem ländlichen Kaff samt der näheren Umgebung treibt es Leon unter anderem auch in eine mit Fallen gespickte Festung und auf eine Militärinsel, wo es von infizierten Gesellen ebenfalls nur so wimmelt. Auf eurem Weg durch die gefährlichen Areale sammelt ihr neben wertvollen Schätzen auch neue Waffen samt Munition ein und könnt diese bei sporadisch auftauchenden Waffenhändlern verbessern. Pistolen, Scharfschützengewehre und Pumpguns haben dabei allesamt ihre Vor- und Nachteile, die je nach Situation sinnvoll abzuwägen sind. Abhängig davon, in welche Körperregion ihr eurem Gegner eine Kugel reinjagt, stolpert er entweder zu Boden oder strauchelt kurz, was euch die Gelegenheit für einen effektiven Nahkampf-Move gibt. Was heute in jedem Action-Titel zur Standardausführung gehört, wurde von *Resident Evil 4* erstmals so erfolgreich eingeführt. Im Direktvergleich mag der vierte Teil weniger durchdachte Features (gleichzeitiges Laufen & Schießen, Koop für zwei Spieler) wie *Resident Evil 5* und *6* aufweisen, das ändert aber nichts an der revolutionären Ausnahmeerscheinung des Spiels. Auch 2015 ist *Resident Evil 4* immer noch ein abwechslungsreiches, spannendes und forderndes Action-Horror-Erlebnis, das man definitiv gespielt haben muss. Ein Meilenstein des Genres. **Marco Cabibbo**

Genre:	Action
Entwickler:	Capcom
Termin:	29. Oktober 2015
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	10

Überzeugt *Resident Evil 4* auf der spielerischen Ebene nahezu komplett, ist die Hintergrundstory eher schwach. Besonders Adas Auftritt enttäuschte die Fans.

Der Zahn der Zeit hat vor allem an der Optik genagt. Das ist aber durchaus nachvollziehbar, immerhin sind das Spiel und die Engine dahinter über zehn Jahre alt.

THE BINDING OF ISAAC REBIRTH

Wii U/3DS Träume werden doch noch wahr – auch wenn es Albträume sind. Endlich gibt es das verstörende Meisterwerk *The Binding of Isaac* auch auf Nintendo-Konsolen!

Die gute Nachricht zuerst: Bei *The Binding of Isaac* auf Wii U und 3DS handelt es sich um die überarbeitete Version samt *Rebirth*-Erweiterung. Das bedeutet: noch mehr Items, Bosse und Geheimnisse als im Grundspiel. Die schlechte Nachricht: Die Geburt von Isaac hat sich auf der Wii U so in die Länge gezogen, dass PC-Zocker bereits die nächste Erweiterung *Afterbirth* genießen.

Mutterkomplex

Dass Nintendo sich zierte, Isaacs Abenteuer eine Plattform zu bieten, liegt an den Inhalten und der Story des Spiels: Protagonist Isaac leidet unter seiner psychotischen Mutter. Im religiösen Wahn nimmt sie dem kleinen Jungen das Spielzeug weg, dann die Klamotten, sie sperrt ihn in seinem Zimmer ein und versucht gar, ihn zu erstechen. Panisch flieht Isaac durch eine Falltür in den Keller unter dem Haus, um dort mit noch schrecklicheren Dingen konfrontiert zu werden …

Dass diese gruselige Prämisse nicht absolut abstoßend wirkt, liegt an zwei Eigenschaften des Spiels. Zum einen wird die Handlung in niedlicher Strichmännchen-Optik präsentiert und die comichaften Feinde wie grinsende Kackhaufen oder Riesenbabys mit Hasenscharte sehen immer auf eine seltsame Art widerlich und gleichzeitig süß aus. Zum anderen kommt der Humor nicht zu kurz, wobei es natürlich ein Frage der Persönlichkeit ist, ob man über Katzenkadaver und erstickte Kleinkinder als Begleiter lachen kann. Lässt man sich aber auf *The Binding of Isaac* ein, bekommt man ein umfangreiches, anspruchsvolles und abwechslungsreiches Spiel geboten, bei dem kein Durchgang dem anderen gleicht. Die Räume, die man ähnlich wie in alten *Zelda*-Spielen aus der isometrischen Ansicht betrachtet, werden per Zufall generiert. Das Ziel ist, nach und nach bis ins tiefste Geschoss des Kellers vorzudringen. Als Waffe dienen Isaacs Tränen, die wie Projektile durch den Raum fliegen. Am Ende jedes Stockwerks wartet ein Bossgegner und je tiefer man in die Gewölbe vordringt, desto schwieriger wird das Unterfangen. Zunächst muss man lediglich fünf Kellergeschosse abschließen, später kommen weitere optionale Levels dazu. Aber nicht nur die Gegner und Räume werden gefährlicher, der kleine Isaac lernt dazu. Ebenfalls per Zufall bestimmt werden die Items, die der kleine Junge in goldenen Item-Räumen (von denen gibt es einen pro Stockwerk, ein Schlüssel wird zum Aufschließen benötigt) und nach Bossen einsammelt. 343 verschiedene Objekte gibt es, manche davon werden erst freigeschaltet, indem man zum Beispiel neue Enden erreicht oder die 20 speziellen Challenge-Runs abschließt. Neben Standard-Items wie dem Hundefutter, das Isaacs Herzcontainerzahl erhöht, gibt es Gegenstände, die die Tränen des kleinen Jungen vergiften, sein Tempo erhöhen oder Begleiter beschwören, etwa einen Blutegel, der Feinde selbstständig angreift und Isaac heilt. Solche passiven Items sind stapelbar, die Effek-

Besondere Challenges geben die Start-Items vor. In dieser hier ist Isaac von allerlei Parasiten befallen. Bewältigt man die Herausforderung, gibt es eine Belohnung.

Nicht alle der über 300 Items sind nützlich. Definitiv zu den besten Objekten gehört der Brimstone-Laser, der richtig viel Schaden verursacht.

Isaacs Leiden – oder in diesem Falle die von Figur Lazarus – werden in kurzen Strichmännchen-Szenen geschildert. Traurig, aber auch lustig!

Sprengt man an bestimmten Stellen mit Bomben den Boden, öffnet sich ein Weg zum Schwarzmarkt. Der Händler will statt Münzen Herzcontainer als Bezahlung.

te lassen sich also kombinieren und können die verrücktesten Auswirkungen haben. Für aktive Gegenstände, die man per Knopfdruck einsetzt, hat man nur einen Slot im Inventar. Jeder passive Gegenstand wirkt sich auf das Aussehen der Spielfigur aus: Findet man Moms Highheels, erhöht sich nicht nur die Tränenreichweite, sondern Isaac stiefelt fortan auf roten Absätzen durch die Levels.

Tod und Teufel

Als ob 343 Items nicht schon genug wären, warten zudem über 30 Spielkarten, acht Runen und zig Pillen auf ihren Einsatz. Dabei handelt es sich um Verbrauchsgegenstände, die einmal benutzt werden können. Passive Boni geben sogenannte Trinkets, von denen man maximal zwei gleichzeitig halten kann. Besonders seltene Objekte warten auf den Spieler, wenn er Teufels- oder Engelräume öffnet, die nur erscheinen, wenn man spezielle Voraussetzugen erfüllt. Wie genau das funktioniert, sollte man selbst herausfinden. Einen großen Reiz des Spiels macht nämlich das Nachforschen und Experimentieren aus – entsprechend groß ist die Freude, wenn man eines der zig Geheimnisse entdeckt, die der Keller zu bieten hat!

Harte Schale, harter Kern

Anders als bei den restlichen *Rebirth*-Versionen ist die Karte bei der Wii-U-Ausgabe auf den Bildschirm des Gamepads ausgelagert. Spielt man nur auf dem Gamepad, hat man die Map wie gewohnt oben rechts im Blick. Der Touchscreen wird nicht genutzt, der kleine Isaac wird mit Buttons oder – wenn gewünscht – mit den Sticks kontrolliert. Das funktioniert präzise und ist schnell verinnerlicht. Eine hohe Geschicklichkeit, Frustresistenz und Ausdauervermögen sind auf jeden Fall vonnöten, wenn man alle Geheimnisse des Spiels aufdecken möchte. Durch die Zufallsgenerierung kann es nämlich gut sein, dass die Item-Kombinationen nicht effektiv sind und man schon im ersten Kellergeschoss das Leben aushaucht. Die Handhabung von einigen freischaltbaren Charakteren und eine Handvoll Challenges sind außerdem

Engel- und Teufelsräume gewähren seltene Belohnungen. Rechts an der Tür ist der zweite Mitspieler zu sehen – der nimmt eine von 200 Baby-Gestalten an.

extrem hart und nur durch viel Übung zu bewältigen. Alleine muss man Isaacs Abenteuer nicht durchstehen, im simplen Koop-Modus wird der Mitspieler in den Körper eines von 200 unterschiedlichen Begleiter-Babys gesteckt. Da der Kumpan aber einen Container vom Herz-Pool des ersten Spielers abzwackt, ist der Zweispieler-Part nicht unbedingt einfacher als der Solo-Modus.

Herzstillstand

Die meiste Zeit läuft *The Binding of Isaac: Rebirth* flüssig, ab und an friert allerdings das Bild ein – ein Fehler, der exklusiv in der Fassung für die Wii U auftaucht. Auch kleinere Bugs kommen vor, etwa wenn der Körper von Isaac plötzlich unsichtbar wird. Trotzdem sollte man *The Binding of Isaac: Rebirth* auf der Wii U nicht verpassen, sofern man auch nur ein bisschen Liebe für Rogue-Adventures und tiefschwarzen Humor übrig hat. **Katharina Reuß**

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Nicalis
Termin:	29. Oktober 2015
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	9

Besiegt man Mom in weniger als 20 Minuten, steht die Tür zum Boss Rush offen. Dort stellt man sich allen wichtigen Endgegnern hintereinander.

Beim ersten Durchgang endet das Spiel, wenn man Mom (hier sieht man ihren attraktiven Fuß) besiegt. Später kommen schwierigere Levels hinzu.

3D SONIC THE HEDGEHOG 2

3DS Der schnellste Igel der Welt saust in diesem Monat nicht nur durch unser Retro-Special, sondern auch auf den Nintendo 3DS, und zwar im besten Abenteuer seiner langen Karriere.

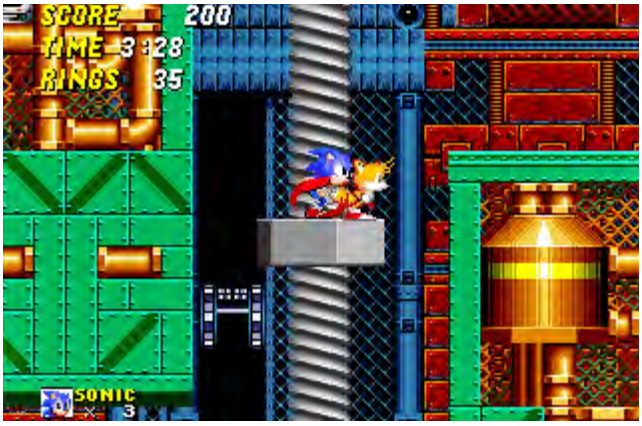
Kinder, nehmt mal den Finger aus der Nase, nehmt die Kopfhörer ab, legt das Smartphone beiseite, setzt euch zu Onkel Lukas und hört ihm zu, wenn er euch folgende Geschichte erzählt: Damals, vor langer, langer Zeit, im Jahr 1992, da gab es die Tschechoslowakei noch, Justin Bieber zum Glück noch nicht und *Sonic the Hedgehog* stellte gemeinsam mit *Super Mario* die absolute Speerspitze des Jump&Run-Genres dar. Ja, ganz genau jener Sonic, der in den letzten Jahren dafür sorgt, dass gestandene Männer ob solcher Debakel wie *Sonic Boom: Lyrics Aufstieg* oder des suboptimalen *Sonic: Lost World* regelmäßig in Tränenausbrüche verfallen. 1992 aber war das Jahr, als der blaue Igel mit *Sonic the Hedgehog 2* seinen absoluten Qualitätshöhepunkt erreichte – und jetzt erscheint die 3D-Umsetzung für den Nintendo 3DS.

Gotta go fast!

Das Konzept hinter der Fortsetzung des Serienerstlings von 1991 ist klar: Mehr von allem sollte es sein und zudem noch einen ganzen Zacken besser. Das funktionierte auch ganz fabelhaft und klappt selbst heute noch toll. Sonic steuert sich ähnlich schwammig wie im ersten Abenteuer, was jedoch durch ein deutlich besseres Leveldesign ausgeglichen wird. Dem angestrebten Hochgeschwindigkeitsgameplay steht somit noch weniger im Wege als zuvor und dank einer fast konstant flüssigen Framerate von 60 Bildern pro Sekunde kommt es auch hervorragend rüber. Auf dem 3DS gehören die ab und an doch auftretenden Slowdowns des Originals außerdem der Vergangenheit an. Zusätzlich zum *Sonic*-Gameplay in Perfektion haben in *Sonic the Hedgehog 2* zahlreiche ikonische Serien-Elemente ihren ersten Auftritt. Miles „Tails“ Prower feiert im lokalen Koop-Mehrspielermodus sein Debüt, ebenso die Fähigkeit des blauen Protagonisten, seinen Spin Dash aufzuladen und damit aus dem Stand rasend schnell durch die Gegend zu düsen. 3DS-exklusiv gibt es weiterhin einige Neuerungen zu vermelden, allen voran die stereoskopische 3D-Darstellung des Abenteuers. Diese wird zwar eher dezent genutzt, überzeugt aber und sieht gerade in so manchen Pseudo-3D-Abschnitten wie den Bonuslevels gut aus. Zudem dürfen sich ungeduldige Naturen ab sofort gleich an jeden beliebigen Level des Spiels wagen, anstatt sich linear vom Anfang bis zum Ende durchzuschlagen. Natürlich dürfen wir im Jahr 2015 jederzeit speichern – angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades ein Genuss. Ach, wenn doch nur alle Neuauflagen so gut umgesetzt würden wie diese Retro-Perle! **Lukas Schmid**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Sega
Termin:	08. Oktober 2015
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	9

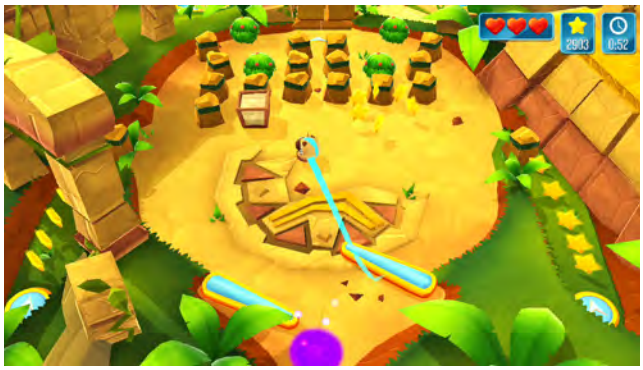
Sonic-Sidekick Tails rennt auch im Einzelspielermodus ständig hinter uns her. Wer will, schnappt sich aber einen Freund und erlebt das rasante Abenteuer zu zweit.



Wie beim Pilzkönigreich-Konkurrenten überzeugen die Levels durch die thematisch unterschiedliche Aufmachung. Von grünen Wiesen bis Fabriken ist alles dabei.

Durften wir im Erstling ausschließlich gegen Dr. Robotnik in seinen ausgefallenen Maschinen ran, stellt sich uns diesmal mit Mecha Sonic ein zusätzlicher Boss in den Weg.

In bester *Sonic*-Tradition unterscheiden sich die Bonusabschnitte von jenen der anderen Spiele. Diesmal laufen wir in Pseudo-3D durch Loipen und sammeln Ringe.



Wenn ihr Kisten, Steine oder andere Hindernisse zerstört, legt ihr meistens Sterne frei. Jeder eingesammelte Stern erhöht eure Punktzahl.

In den späteren Levels müsst ihr mehrfach Eulen-Krieger überwinden. Dazu läutet ihr zunächst eine der großen Glocken läuten und trefft dann den richtigen Gegner.

MOMONGA PINBALL ADVENTURES

Wii U Klassisches Pinball trifft auf knuffige Optik und Adventure-Elemente.

Pinball-Spiele gab es schon in unzähligen Variationen und mit den unterschiedlichsten Settings. Dennoch schafft es *Momonga Pinball Adventures,* dem Genre einen frischen Twist zu verpassen. Hier flippert ihr nämlich keine Kugeln durch die Gegend, sondern ein japanisches Momonga-Flughörnchen namens Momo. Fiese Eulen haben Momos Dorf zerstört und seine Freunde verschleppt. Also macht sich der Nager auf den Weg, die Dorfbewohner zu befreien. Dieses Abenteuer ist in zwölf Levels unterteilt, in denen ihr Momo stets zum Ziel flippern müsst. Durch kleine Schalterrätsel, Geheimräume oder gar Auseinandersetzungen mit den Eulen-Kriegern erweitert *Momonga Pinball Adventures* das gewohnte Pinball-Spielprinzip um frische Aspekte. Allerdings sind die Levels in etwa einer Stunde bereits durchgespielt und die jeweils vier Extra-Herausforderungen pro Level lassen sehr schnell Monotonie aufkommen. Für Kids ist *Momonga Pinball Adventures* ein netter Einstieg ins Genre, Erwachsenen und erfahrenen Pinball-Spielern bietet der Titel jedoch kaum Langzeitbeschäftigung oder Anspruch.

Viktor Eippert

Genre:	Pinball
Entwickler:	Paladin Studios
Termin:	15. Oktober 2015
Preis:	5,99 Euro
WERTUNG	6

RAKOO & FRIENDS

Wii U Auf dem Handy ein Selbstläufer, auf richtigen Konsolen aber zum Davonlaufen.

Selbst bei so strengen Qualitätskontrollen, wie Nintendo sie seit vielen Jahren zu pflegen weiß, ist im eShop von Wii U und 3DS Vorsicht geboten. Zwischen all den hochkarätigen Titeln mogelt sich nämlich immer wieder mal mittelmäßige Stangenware ins Sortiment, die nur auf dem ersten Blick hochwertig erscheint. *Rakoo & Friends* passt genau in diese Kategorie. Erstmals erschien das bunte Hüpfspiel unter dem Namen *Rakoo's Adventure* auf Smart-Geräten, was im selben Atemzug das Gameplay des Titels erklärt. Als Auto-Runner habt ihr über eure Spielfigur nur bedingte Kontrolle, da sie sich von selbst in Richtung des rechten Bildschirmrands bewegt. Ihr müsst jedoch das Tempo bestimmen und den Hindernissen ausweichen, die euch entgegenkommen. Eine spielerische Herausforderung ist *Rakoo & Friends* also nicht geworden, glänzt dafür aber mit einer schicken und farbenfrohen Präsentation. Langfristig ist das aber leider der einzige Pluspunkt, der euch im Gedächtnis bleiben wird.

Marco Cabibbo

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Moving Player
Termin:	15. Oktober 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	4

Immerhin ein bisschen spielerischen Mehrwert gibt es durch die Stempel für das Miiverse, die ihr euch durch aufgesammelte Goldmünzen freikaufen könnt.

Nicht nur die Levels sind zu einfach geraten, auch die Bosse werden selbst Einsteiger nicht vor wirkliche Herausforderungen stellen. Schade um die schöne Optik.

SLENDER: THE ARRIVAL

Wii U Es stalkt und killt der Slenderman, wo Buu Huu sonst nur stalken kann: Der sympathische Anzugträger mit der markanten Minus-Mimik erobert nun endlich auch den eShop der Wii U.

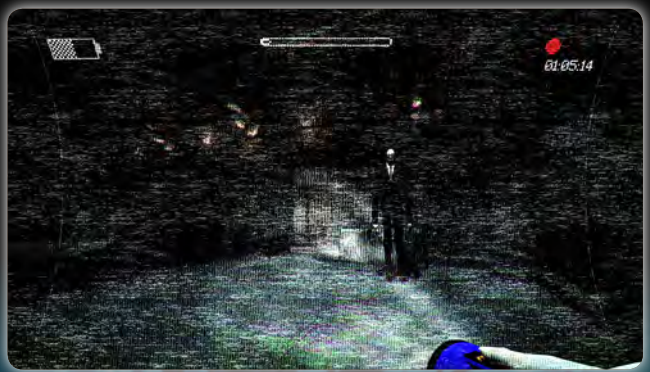
Bloody Mary, Krokodile in der Kanalisation, der Mottenmann oder auch das Monster von Loch Ness: jeder Kulturkreis und darin jede Generation ersinnt zahlreiche Ammenmärchen, die junge Menschen und ängstliche Naturen das Fürchten lehren. Die bekannteste Gruselfigur der Generation Internet hört auf den Namen Slenderman. Der gesichtslose, weiße Mann im Anzug kann sich direkt vor seine ahnungslosen Opfer teleportieren, Tentakel aus seinem Rücken ausfahren und tötet alleine durch seine Präsenz. Die erste Spielumsetzung dieser Gruselgeschichte – oder Creepypasta, wie man diese im Internetslang nennt – hörte auf den Namen *Slender: The eight Pages* und führte bereits das grundsätzliche Gameplay des Nachfolgers/der Neuauflage ein: Wir rannten, nur mit einer Taschenlampe ausgestattet, durch ein offenes Gebiet, sammelten Gegenstände (die titelgebenden acht Seiten) und versuchten verzweifelt, dem tödlichen Griff des Slenderman auszuweichen. Nach wenigen Minuten war der Gruselspaß vorbei, so man nicht vom Monster erwischt und durch einen ziemlich effektiven Jump Scare ins virtuelle Nirwana befördert wurde. *The Arrival* funktioniert im Grunde gleich, ist aber in mehrere Levels unterteilt. So erforschen wir zu Beginn ein verlassenes Haus, später zum Beispiel eine verlassene Mine und eine gruselige Berglandschaft. Dort gilt es noch immer, unbeschadet Gegenstände einzusammeln beziehungsweise zu aktivieren, wobei in einem der Gebiete sogar in Anlehnung an den ersten Prototypen des Abenteuers wieder Seiten gesammelt werden müssen. Der Schlüssel zum Erfolg ist dabei, auf Geräusche in der Umgebung zu achten, den Blick gerade zu halten und sich bloß nicht zu sehr umzusehen, um Slenderman nicht auf einmal vor das virtuelle Antlitz gesetzt zu bekommen. Das ist zu Beginn genauso spannend wie in *The eight Pages*, spätestens im zweiten oder dritten Abschnitt lässt die Spannung aber merklich nach. Das Grusel-Konzept ist eindeutig auf ein Erlebnis von wenigen Minuten ausgelegt, auf mehrere Stunden ausgewalzt gewöhnt man es sich ab, sich vor der Kreatur noch zu erschrecken.

Geduldsprobe unter Tage

Dennoch, unterhaltsam bleibt's gerade wegen der sehr unterschiedlichen Gebiete und der simplen, aber ansprechenden Geschichte, die primär durch Sammelgegenstände vorangetrieben wird. Ein Abschnitt jedoch – der bereits erwähnte Minenlevel – stellt anstatt unserer Nerven primär unsere Geduld auf die Probe: Anstelle von Slenderman, werden wir hier hauptsächlich von einer anderen Gestalt verfolgt, die in Sachen Persistenz ihrem gesichtslosen Meister sogar noch überlegen ist. Auf unserem Weg zur Aktivierung mehrerer Generatoren rennt uns die unfreundliche Untote immer wieder vor die Linse. Der Gesellin zu entkommen ist angesichts des verworrenen Levelaufbaus und seiner hohen Geschwindigkeit nicht immer möglich. Abseits von diesem Level dürften stressresistente Horrorfans aber ihre Freude haben, zumal zahlreiche versteckte Inhalte darauf warten, freigeschaltet zu werden.

Lukas Schmid

Genre:	Adventure
Entwickler:	Blue Isle Studios
Termin:	29. Oktober 2015
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	7



Wenn einem der Slenderman so nahe kommt, ist es meistens schon zu spät. Nur wer dem erbarmungslos stalkenden Monster ausweicht, hat Aussicht auf Erfolg.

In Minenabschnitten haben wir es anstatt mit dem Slenderman als primärem Protagonisten mit einer anderen Entität zu tun – die spielerisch allerdings etwas nervt.

Das Spielvergnügen mag nicht lange andauern, aber *Gunslugs 2* ist auch kein Titel, den man ewig lang am Stück spielt. Bestens geeignet für den Zock zwischendurch.

Die 8-Bit-Optik deutet es nur an, aber wer genau hinschaut, erkennt in allen Charakteren des Spiels die Vorbilder wie hier zum Beispiel den legendären Mr. T.

GUNSLUGS 2

3DS Einmal tief Luft geholt und dann inbrünstig herausgeschrien: „GET TO THE CHOPPA!“.

Wer mit Nintendos erstem Game Boy aufgewachsen ist, hat in irgendeiner Weise auch die 80er-Jahre miterlebt – inklusive damals populärer Action-Serien/Filme wie das *A-Team* oder *Rambo*. In beiden Fällen haben wir es also mit echten Kult-Phänomenen zu tun. Auf welche Zielgruppe *Gunslugs 2* zugeschnitten ist, sollte euch daher schnell einleuchten. Einen ersten Teil müsst ihr jetzt nicht fieberhaft suchen, denn der ist nur auf Steam und iOS-Plattformen veröffentlicht worden. Allerdings gelingt *Gunslugs 2* das, was Rakoo und seinen Freunden zwei Seiten zuvor nicht vergönnt war. In wahrer Shooter-Tradition eines *Contra* oder *Metal Slug* müsst ihr euch hier herausfordernden Gegnern stellen, auch wenn das präzise Handling der japanischen Vorbilder nie wirklich erreicht wird. Getreu des Genres ist das Vergnügen nur von kurzer Dauer, dafür allerdings werden sämtliche Stages per Zufallsprinzip erstellt. *Gunslugs 2* funktioniert am besten in kurzen Dosen, die je etwa 15 Minuten andauern. **Marco Cabibbo**

Genre:	Action
Entwickler:	Orangepixel
Termin:	22. Oktober 2015
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

OCTODAD: DADLIEST CATCH

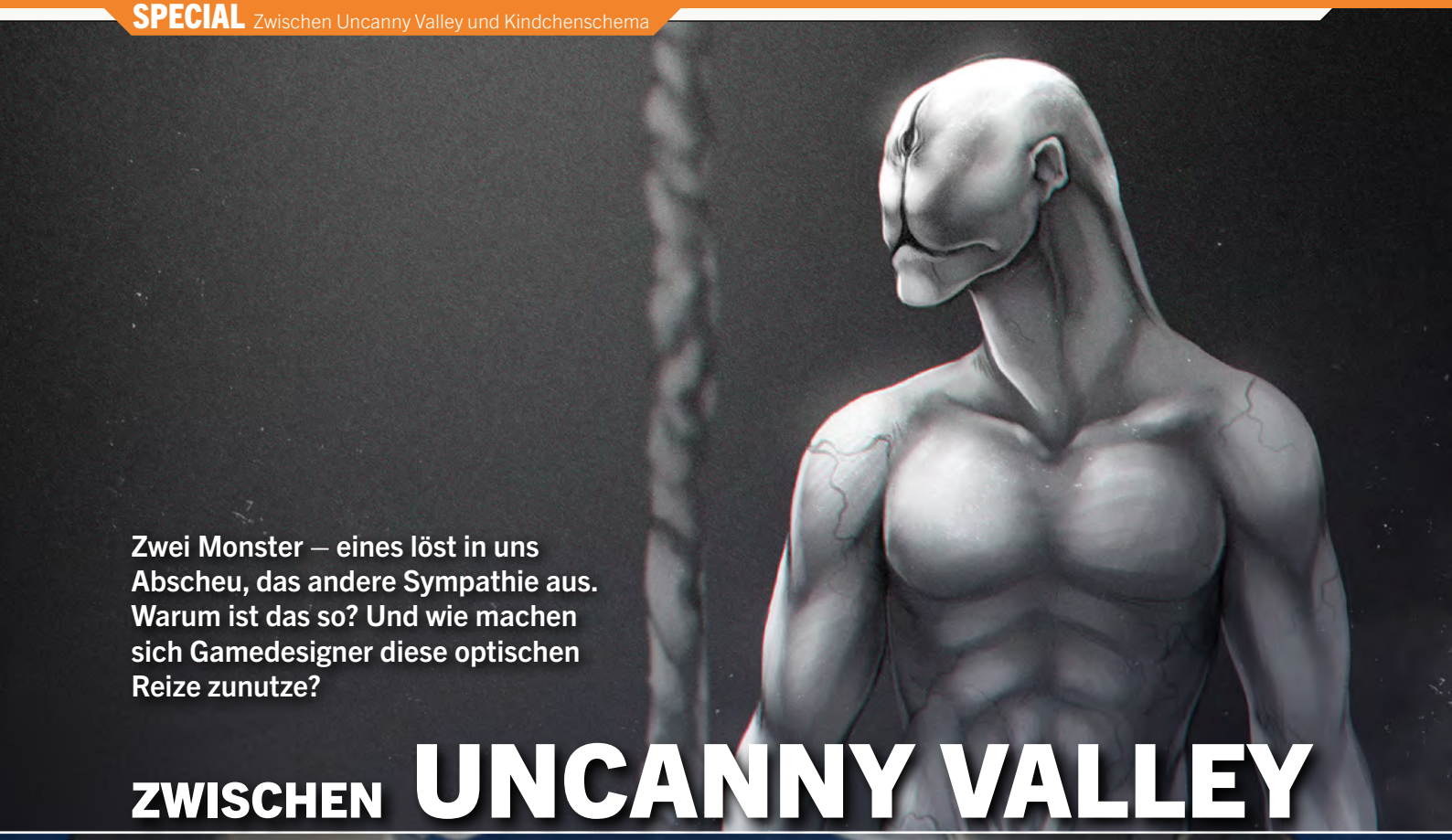
Wii U Lass das mal den Papa machen. Auch wenn es sich dabei um einen Tintenfisch handelt.

Octodad dreht sich um einen herzensguten Kraken, der – in Anzug und Krawatte als Mensch getarnt – einem ganz normalen Leben als Familienvater nachgeht. Klingt schräg und spielt sich auch so! Die Kontrolle des Protagonisten ist ein Abenteuer für sich. Der Spieler hebt Octodads „Beine“ nämlich vor jedem Schritt einzeln mit den Triggern an. Mittels Analogsticks lassen sich Richtung und Winkel der „Fuß“-Tentakel bestimmen. Außerdem kontrolliert ihr damit einen Arm des Oktopus, um Kisten per Saugnapf aufzuheben oder Türen aufzustoßen. Das Ergebnis: Octodad torkelt wie ein Tollpatsch durchs Bild und stößt auf seinem Weg in einer Tour Blumenvasen, Schränke und Stühle um, alles physikalisch korrekt simuliert. Das ist pure Slapstick-Unterhaltung! Bei Geschichte und Gameplay lässt das sympathische Geschicklichkeitsspiel jedoch viel Potenzial liegen. Die Handlung ist banal und zehrt nur von der närrischen Ausgangssituation. Die Aufgaben haben keinen spielerischen Anspruch, die einzige Schwierigkeit besteht darin, die Steuerung zu meistern. **Peter Bathge**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Young Horses
Termin:	29. Oktober 2015
Preis:	11,19 Euro
WERTUNG	7

Octodads Frau ist blind gegenüber seiner geheimen Identität als Weichtier. Verständlich, er sieht ja auch täuschend menschenähnlich aus!

Party-Spaß: Vier Spieler steuern im Koop-Modus je eine von Octodads Gliedmaßen. Das ist reichlich albern und schwer, erst recht mit Bewegungssteuerung.



Zwei Monster – eines löst in uns Abscheu, das andere Sympathie aus. Warum ist das so? Und wie machen sich Gamedesigner diese optischen Reize zunutze?

ZWISCHEN UNCANNY VALLEY UND KINDCHENSCHEMA

Bukimi no Tani Genshō – das ist nicht nur Japanisch für „Phänomen des unheimlichen Tals“, sondern auch der Begriff, mit dem ein Professor für Robotik im Jahr 1970 die Beobachtung eines interessanten – und verstörenden – Prozesses zu beschreiben versuchte. Masahiro Mori, ebenjener Professor, bastelte regelmäßig Roboter aller Art und Größe zusammen und stellte dabei fest, dass die Menschen in seiner Umgebung sehr unterschiedlich auf die Maschinen reagierten: Rein auf Funktion ausgerichtete Apparate ohne Designansprüche erzeugten keinerlei emotionale Resonanz – an mechanische Greifarme in einer Autofabrik verliert offenbar niemand sein Herz. Spannend wurde es allerdings, sobald Professor Mori Ansätze eines humanoiden Körperbaus in seine Werke fließen ließ – etwa ein rudimentäres Gesicht auf einem runden Köpfchen oder Gliedmaßen, deren Proportionen denen eines Kleinkindes entsprachen. Selbst einfache geometrische Formen sorgten bei Beobachtern dieser Roboter für positive Stimmung; die Menschen fanden die Maschinen putzig, niedlich, unterhaltsam – und das, obwohl sie nur simple Aktionen ausführten. Doch als der Professor die Vermenschlichung seiner Roboter weiter vorantrieb und mechanische Figuren mit extrem humanoiden Eigenschaften schuf, um das positive Echo unter seinem Publikum noch zu verstärken, erlebte er eine faustdicke Überraschung …

Das Uncanny Valley ist kein grobes Werkzeug – oft genügen kleinste ungewöhnliche Details, um in uns Unbehagen auszulösen.

Die Schlucht des Grauens

Denselben Menschen, die auf seine einfachen Roboter noch so positiv und warmherzig reagierten, stellte es beim Anblick seiner neuesten Kreationen die Nackenhaare auf! Eigentlich hatte der Forscher erwartet, dass die Akzeptanz anthropomorpher Maschinen stetig und linear zunehmen sollte, je präziser sich das Design der Roboter dem natürlichen Aussehen eines Menschen angleichen würde. Doch viele Betrachter verhielten sich bei deren Anblick wie bei der Begegnung mit einer Spinne oder Schlange – mit natürlichem, instinktivem Zurückweichen. Das verblüffte Professor Mori und brachte ihn dazu, dieses Phänomen näher zu erforschen. Er gab seiner unerwarteten Entdeckung auch einen Namen: das „Uncanny Valley“, zu Deutsch: das „unheimliche Tal“. Was war passiert? Auch heute noch lässt sich das schwer präzise beantworten – doch offenbar reagiert die menschliche Psyche extrem angespannt, wenn sie mit annähernd humanoiden Objekten konfrontiert wird, bei denen minimale Aspekte nicht ihrer instinktiven Erwartung entsprechen. Das können Gesichter sein, deren Mimik oder Proportionen nicht zu unserem gewohnten, natürlichen Erfahrungsbild passen. Auch eine exotische Anatomie erzeugt in vielen Menschen ein Gefühl von Unbehagen – ungewöhnliche Arme und Beine etwa; vor allem mit diesem Aspekt sehen sich unglücklicherweise auch viele Amputationspatienten konfrontiert.

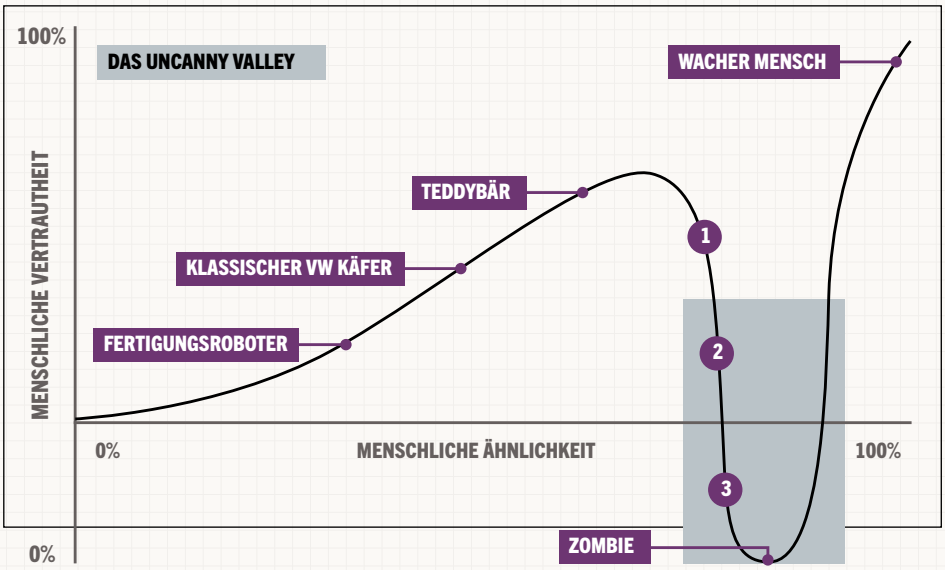
Ein Zombie-Zwiegespräch

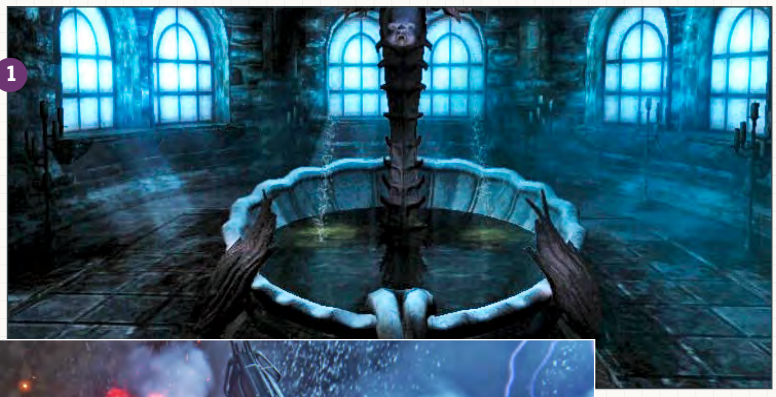
Auch eine zum humanoiden Körperbau unpassende Bewegungsdynamik kann diese Ängste schüren – wer schon

Eigentlich sind Zombies DER klassische Vertreter des Uncanny Valley – doch selbst die untoten Frischhirnfans lassen sich niedlich und harmlos gestalten.

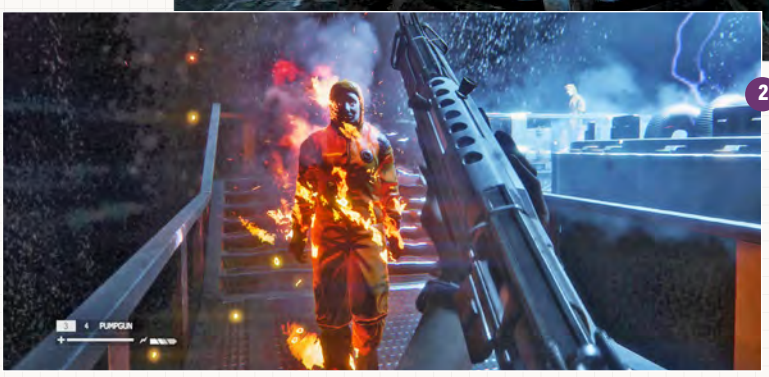
KNUDDEL- ODER WÜRGEREIZ? DIE KURVE ENTSCHEIDET!

Wir haben für euch eine Kurve mit üblichen menschlichen Reaktionen auf bestimmte Objekte zusammengestellt – je höher ein Objekt auf der vertikalen Skala platziert ist, desto vertrauter sind wir mit ihm und desto wohler fühlen wir uns in seiner Gegenwart. Steht ein Objekt dagegen sehr tief in derselben Skala, empfinden wir ihm gegenüber Abscheu, Furcht und einen ausgeprägten Fluchtreiz.





1 Das Gegnerdesign in Serien wie *Doom*, *Resident Evil*, *Silent Hill* oder auch *Amnesia* will die Spieler erschrecken und verstören.



2 Die Androiden aus *Alien: Isolation* wirken durch ihre menschenähnlichen, aber stets starren Gesichtszüge und Bewegungen sehr befremdlich.

3 Auch die Präsentation eines Objekts spielt für unsere Sinne eine Rolle: ein Torso inmitten der Finsternis von *Silent Hill*? Sehr gruselig!

einmal den Horrorfilm *Haunted Hill* gesehen hat, weiß genau, was wir meinen. Unser Gehirn ist sich im Klaren darüber, wie die übliche Struktur eines Menschen aussieht, und es reagiert unsicher oder gar verängstigt, wenn seine Erwartungen nicht erfüllt werden. Überschreitet eine betrachtete Figur diese kaum zu fassende, aber sehr wichtige Grenze von „etwas Ungewöhnliches, das menschlich wirkt“ hin zu „ein Mensch, an dem etwas ungewöhnlich ist“, stellt sich deswegen bei vielen Personen ein starkes Gefühl von Unbehagen ein. Instinktiv möchte man sich entfernen, fühlt sich im besten Fall unsicher und im schlechtesten Fall in seiner Gesundheit bedroht – irgendwas stimmt einfach nicht!

Dabei handelt es sich hier meist um ein stark passives Phänomen, das allein auf der Beobachtung durch eine Person basiert – es ist also auf das Aussehen und Verhalten des Objekts gemünzt, mit dem man sich unkomfortabel konfrontiert sieht. Viele Menschen berichten, dass aktive Reaktionen des Auslösers ihres Unbehagens das Gefühl von unterschwelliger Angst eindämmen oder sogar ganz verschwinden lassen – zum Beispiel, indem sie von der sie verängstigenden Figur freundlich angesprochen werden. Offensichtlich versteht unser Hirn sein Gegenüber in diesem Moment nicht mehr als „unbekannte Gefahr“, sondern als „vernunftbegabtes Wesen“. Die Instinkte beruhigen sich und unser Verstand übernimmt an dieser Stelle die sachliche Neubewertung unseres Gesprächspartners.

Auf welcher Seite stehst du?

Warum sind diese Erkenntnisse nun, fast 50 Jahre nach den Entdeckungen Professor Moris, plötzlich wieder so ein heißes Thema? Ganz einfach: Das unheimliche Tal heißt deswegen Tal, weil es eine Lücke in einer sonst geraden Linie darstellt. Links von dieser Lücke liegt der Bereich des leicht Menschenähnlichen – niedliche Puppen, Roboter mit rudimentären humanoiden Zügen und vor

allen Dingen Comicfiguren von Charlie Brown bis Bart Simpson. Auf der rechten Seite der Lücke liegt der Fotorealismus – und damit auch computeranimierte Film- und Videospielmodelle, die derart perfekt echte Menschen nachahmen, dass wir sie nicht mehr vom Original unterscheiden können. In der Mitte dieser beiden Bereiche liegt das Uncanny Valley. Und nach mehreren Jahrzehnten, in denen die linke Seite dieser Linie aufgrund der vorhandenen grafischen Möglichkeiten die einzige Option im 3D-Design war, erlaubt der aktuelle Stand der Technik mittlerweile sowohl im Kino als auch auf Konsolen alle drei Optionen: charmanten Comiclook, ambitioniertes hochrealistisches Design oder bei dessen Nichterreichen eben den gnadenlosen Absturz in das Uncanny Valley und damit meist ein verschrecktes Publikum.

Geld füllt keine Gräben

Doppelt doof dabei: Wenn man sich am Fotorealismus versucht, um das anspruchsvolle Next-Gen-Konsolenpublikum zu beeindrucken, muss man dafür bei Weitem mehr Geld in die Hand nehmen als jemand, der auf einen schicken und selbst für Indie-Entwickler finanzierbaren Comiclook setzt. Wer sich dann bei diesem Versuch verhebt und im Uncanny Valley landet, produziert nicht nur ein oft schwer verkäufliches Digitalprodukt, sondern versenkt dabei auch noch richtig Kohle. Das Paradebeispiel der jüngeren Vergangenheit dürfte der Disney-Animationsfilm *Milo und Mars* aus dem Jahr 2011 sein. Dessen enorm ambitionierter Grafikstil wollte möglichst realistisch beim Publikum ankommen, schuf dabei aber Menschen und Aliens, die ihre Zuschauer eher verstörten als faszinierten. Das Resultat war ein Einspielergebnis von unter 40 Millionen Dollar bei fast vierfachen Produktionskosten – und damit einer der größten Kinoflops aller Zeiten. Gleichzeitig schließt reiner Comiclook wirtschaftlichen Erfolg keinesfalls aus: Die *Shrek*-Serie hat in den Kinos dieser Welt

Das Gegnerdesign in Serien wie *Doom*, *Resident Evil*, *Silent Hill* oder auch *Amnesia* will die Spieler erschrecken und verstören.

Viele runde Formen; große Augen, kleine Nase; kurze, stämmige Körper – so wirken selbst bissige Pokémon niedlich.

Menschenähnliche Puppen sind natürlich einer der Klassiker rund um das Phänomen Uncanny Valley! In *Priesterin des Schwarzen Wassers* sind sie ein Hauptthema.

Wer mit unserer Psyche spielen möchte, muss subtil sein – feine Nuancen sind gefragt, beispielsweise bei Gesichtsfarben und unnatürlicher Mimik.

mittlerweile über 3,5 Milliarden (!) Euro eingefahren. Besonders geschickte Entwickler können das Uncanny Valley aber sogar gewollt als Bestandteil ihrer Videospiele einsetzen. Für die Designer von Horrorgames etwa ist dieser unterbewusste, unerklärliche Schrecken ein gefundenes Fressen, um euch so richtig den Angstschweiß auf die Stirn zu treiben! Allen voran die *Silent Hill*- und *Amnesia*-Serien lieben es, eure eigenen Urinstinkte gegen euch einzusetzen – siehe dazu den Kasten auf Seite 64.

Kuschel mit dem Monster!

Am anderen Ende der menschlichen Emotionsbandbreite wartet ein für Film- und Spielemacher ebenfalls sehr interessanter Schlüsselreiz der Tierwelt, unsere Spezies eingeschlossen: das Kindchenschema! Dabei handelt es sich um Körperbaumerkmale, die bei uns den natürlichen Trieb auslösen, ein anderes Wesen vor Schaden bewahren und für es sorgen zu wollen. Das nach ihnen benannte Schema erkennt man an Babys und Kleinkindern: große Augen in einem Kopf mit prägnanter Stirn; kompakte, niedrige Gesichtszüge; eine kleine Stupsnase; dazu gedrungene Körper mit kurzen, stämmigen Gliedmaßen. Diese Kombination anatomischer Details und dazu passender Mimik aktiviert bei uns einen biologischen Reiz, den es bereits seit dem Zeitalter der Dinosaurier gibt und der stets auf dieselbe Schlussfolgerung hinausläuft: „Das ist ja sooo süüüüß!“ Sehr spannend dabei: Das Kindchenschema ist spezies übergreifend! Obwohl sie zu einer anderen Gattung gehören, greift dasselbe System bei uns auch bei Kätzchen oder Hundewelpen, lässt uns scharenweise in Zoos rennen, um Eisbärbabys zu bestaunen, und beschert Generationen von Stofftierherstellern und Mangaproduzenten seit Jahrzehnten schwarze Zahlen.

Starkstromratte zum Liebhaben

Selbstverständlich funktioniert dieses System auch in Videospielen: Clementine aus *The Walking Dead* entfacht in uns einen überwältigenden Beschützerinstinkt. Pikachu möchten wir trotz seiner Blitzschlag-Qualitäten einfach nur herzlich knuddeln. Mewtu wirkt durch seine Körperform sowohl niedlich als auch respekteinflößend. Und der Indie-Titel *Limbo* vereint Elemente von Uncanny Valley und Kindchenschema simultan. Sogar bei Robotern entfaltet die biologische Blaupause ihre Wirkung und liefert uns beliebte Filme wie zum Beispiel *Wall-E*. Auch große Unternehmen machen sich diesen Schlüsselreiz zunutze und gestalten ihre Firmensymbole entsprechend des Kindchenschemas – zum Beispiel Hello Kitty. Oder Linux. Oder Google Android. Und selbstverständlich schaffen es auch in der Videospielindustrie regelmäßig entsprechend kreierte Figuren nach ganz oben – schaut euch Mario an! Egal ob nun Uncanny Valley oder Kindchenschema: Für Film- und Gameentwickler sind derart tief in unserer Spezies verankerte Urinstinkte ein mächtiges Werkzeug, weil sie so nur mittels ihres Figurendesigns starke Emotionen in uns zu wecken wissen. Mehr noch, sie können auf diese Weise ihre Charaktere von Anfang an so gestalten, dass wir als Menschen diesen allein aufgrund ihres Aussehens sofort bestimmte Eigenschaften zubilligen: Gefahr, Liebenswürdigkeit, Reinheit oder Hilflosigkeit, um nur einige zu nennen. Und genau deswegen sollte man als Spielentwickler diese Werkzeuge auch achtsam handhaben und in ihrem Umgang geübt sein – sonst ist die Fallhöhe oft viele Millionen Dollar tief und einem entweder der ungewollte Ekel oder das ungeplante Kichern seines Publikums sicher.

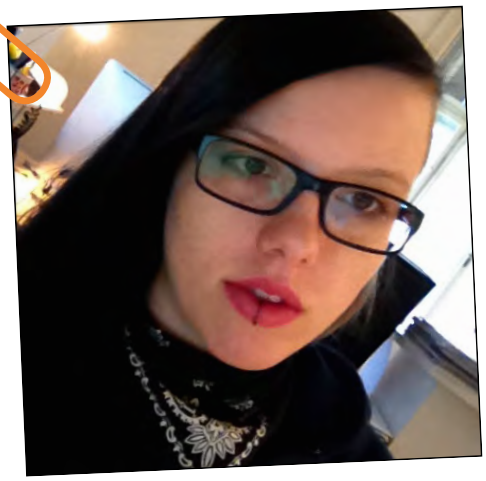
Benjamin Kegel

Ebenfalls eine weit verbreitete Phobie unter den Menschen – die Furcht vor Insekten. Vor allem wilde Nester in der Natur können eine regelrechte Panik verursachen.

Diese Lotusblumen-Samen erzeugen in vielen Menschen Angst vor Löchern. Das Phänomen ist als Trypophobia bekannt – tut euch einen Gefallen und googelt es nicht.

© Tobias Brox; (L) CC BY-SA 3.0

INTERVIEW MIT LISA MARIA HESCHL: „DAS UNCANNY VALLEY IST MEIN SOMMERRESORT“



Super Sache: Für unser spannendes Special nahm sich die Wiener Künstlerin Lisa Maria Heschl Zeit für ein besonders umfangreiches Interview. Sie ist ein beinharter Horror-Fan und Profi-Designerin.

Oben seht ihr den Wald der erhängten Puppen aus *Project Zero: Die Priesterin des Schwarzen Wassers*. Das Gruselspiel nutzt erbarmungslos das Uncanny Valley.

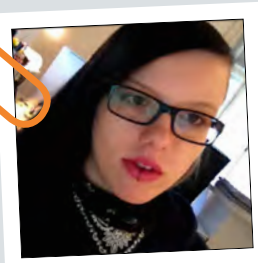
N-ZONE: Hallo, Lisa! Zunächst vielen Dank dafür, dass du uns die Gelegenheit für dieses Interview gibst. Es ist echt großartig, die Meinung einer erfahrenen Künstlerin zum Special-Thema dieser Ausgabe zu hören, und wir freuen uns, dass du dir dafür die Zeit nimmst. Die meisten Artworks auf diesen Seiten stammen von dir und illustrieren die beiden Konzepte Uncanny Valley und Kindchenschema extrem gut. Würdest du uns zunächst kurz erklären, was du unter diesen beiden Begriffen verstehst?

LISA HESCHL: Hi, es freut mich, dass ich die Gelegenheit bekomme, über diese Dinge mit euch zu sprechen, und ich hoffe, euch gefallen die Bilder. Uncanny Valley ist ein Begriff, der eigentlich aus der Robotik und Animation stammt, aber inzwischen auch auf andere Bereiche angewandt wird. Er bezeichnet den paradoxen Effekt der Akzeptanz von Realismus menschenähnlicher Figuren. Man würde annehmen, je realistischer oder menschenähnlicher etwas ist, desto eher würden wir es akzeptieren, aber in Wirklichkeit gibt es ab einem gewissen Punkt einen Einbruch, wenn etwas FAST 100 Prozent realistisch beziehungsweise menschlich wirkt – aber irgendetwas doch nicht ganz stimmt. Filme mit superrealistischen Animationen haben dieses Problem sehr oft, dass etwas für unsere Augen einfach „falsch“ wirkt oder dass die Bewegungen nicht so ganz stimmen. Das macht sie extrem gruselig – und dieses Prinzip kann man nutzen, wenn man Monster gestaltet. Man gibt ihnen etwas eindeutig Menschliches, aber macht sie absichtlich emotionslos. Monster mit menschlichen Körpern, aber ohne Gesicht wären da ein gutes Beispiel.

Das Kindchenschema hingegen bedeutet, dass man versucht, möglichst kindliche Züge in ein Design zu bringen; typische Disney-Figuren mit großen Augen und Stirn, kleinem Mund und knuffigen Proportionen. Das ist natürlich das Gegenteil von gruselig, aber wenn wir dieses Prinzip im Kontext verschieben, spielen wir mit der Erwartungshaltung des Betrachters. Verbunden mit einer Uncanny-Valley-Anatomie hätten wir da zum Beispiel die klassische Killerpuppe. Der Körper und die Form ist menschlich, das Design ist grundsätzlich niedlich mit großen Augen, die aber total leblos wirken – und dann bewegt sie sich plötzlich mit ruckartigen Bewegungen auf den Betrachter zu. Da braucht es nicht mal Blut oder Waffen, um etwas gruselig erscheinen zu lassen. Das geht auch so!

Auch unnatürliches Verhalten kann alarmierend wirken – etwa ein einzelner Mensch, der euch stets den Rücken zukehrt.

INTERVIEW MIT LISA MARIA HESCHL

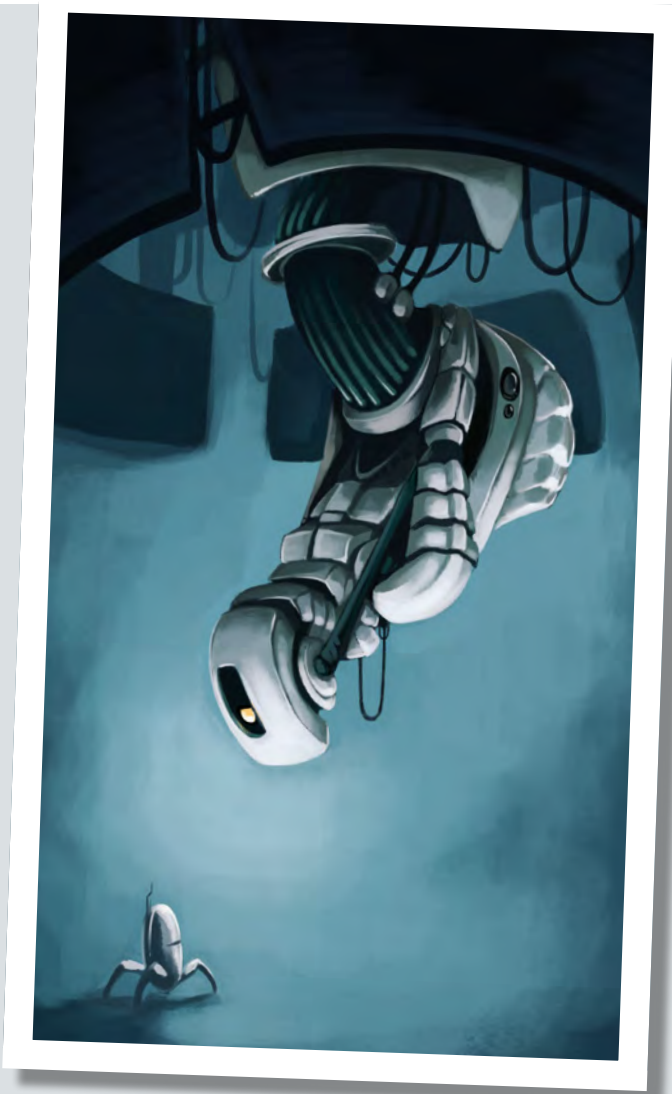


N-ZONE: Wir hatten bei unserer Recherche zu diesem Thema den Eindruck, dass das Kindchenschema wesentlich einfacher zu erreichenden künstlerischen Regeln folgt als das oft schwer auf den Punkt zu bringende Uncanny Valley – hier scheint oft auch der Zufall eine starke Rolle beim Design zu spielen. Würdest du sagen, es fällt dir in deiner Arbeit schwerer, bewusst ein Bild mit einer verstörenden statt einer niedlichen Wirkung zu kreieren?

LISA HESCHL: Ich kann hier nur aus meiner eigenen Erfahrung sprechen, aber mir fällt es schon leichter, etwas Niedliches als etwas wirklich Verstörendes zu schaffen. Das liegt, glaube ich, auch in der Natur der Dinge. Niedliche Figuren haben ja oft den Zweck, zu beruhigen und zutraulich zu wirken. Hier kann man also während der künstlerischen Arbeit auch aus seinen eigenen wohligen Erinnerungen schöpfen. Außerdem gibt es inzwischen schon sehr viele Designregeln und Literatur über das Kindchenschema, da hat man schon fast eine Schritt-für-Schritt-Anleitung vorliegen.

Das Uncanny Valley hingegen ist noch nicht einmal eindeutig erklärt; es gibt sehr viele Theorien, warum und weshalb es so gruselig ist und abstoßend wirkt, aber keine eindeutigen Regeln, auch weil man das Uncanny Valley in einer regulären Animation ja eher vermeiden will. Abgesehen davon ist ja gerade das Unbekannte das wirklich Unheimliche, daher muss man immer wieder neue Wege finden, den Betrachter „kalt zu erwischen“. Denn was gerade als gruselig empfunden wird, ist auch sehr trendabhängig. Sobald es zu einem regulären Bild wird, verliert es seine Angstwirkung. Wer würde sich heute zum Beispiel noch so richtig vor dem klassischen Frankensteinmonster fürchten? Im Vergleich dazu wirken Bambi und Dumbo auch heute noch richtig niedlich und erfüllen den gleichen Zweck wie vor 50 Jahren. Manchmal muss man auch in seine eigenen psychischen Untiefen abtauchen, um etwas neues Grauenhaftes zu finden, das man in seine Figuren einbringen kann. Aber gerade solche Emotionen erreichen meiner Meinung nach eine viel stärkere Wirkung im finalen Design einer Kreatur.

Ganz egal, wie oft sich Nintendos heiß geliebte Taschenmonster weiterentwickeln – die Pokémon bleiben stets äußerst putzig und knuddelwürdig.



Runde Körper wirken generell sympathisch und liebenswert – sogar bei Killerrobotern wie GLaDOS und ihren gesangsbegabten Turrets.

N-ZONE: Und natürlich kommen beide Konzepte auch regelmäßig in Videospielen zum Einsatz! Ein klassisches Beispiel ist auf jeden Fall die *Silent Hill*-Serie, die seit Teil 1 und erst recht seit Teil 2 gerne auf das Uncanny Valley zurückgreift – die herrlich garstige Zeichnung deiner dämonischen Krankenschwester (siehe Seite 69) demonstriert das perfekt. Gibt es denn irgendwelche Games, in denen dir persönlich Uncanny Valley oder das Kindchenschema ganz besonders aufgefallen sind?

LISA HESCHL: Ja, der Klassiker ist natürlich *Silent Hill*. Besonders der zweite Teil gehört zu meinen absoluten Favoriten. Auch in neuen Spielen wird gern darauf zurückgegriffen. Etwa in *Alien: Isolation* mit den Androiden. Das ist eigentlich richtig klassisches Uncanny Valley. Das Kindchenschema wird wiederum bei so gut wie allen Spielen eingesetzt, die eine jüngere Zielgruppe erreichen wollen, von Spyro bis Pokémon. Gerade bei *Pokémon* find ich es auch sehr witzig, dass selbst wenn die Monster „groß und böse“ werden, sie trotzdem noch irgendwie niedlich und knuffig wirken. Eine Mixtur aus Kindchenschema und Uncanny Valley ist dann wieder weniger häufig, aber dafür umso effektiver. Da würde ich etwa die Little Sisters aus *Bioshock* dazuzählen. Aber auch das neue *Project*

Erotische Form kombiniert mit grotesken Wucherungen – die Krankenschwestern aus *Silent Hill* sind legendär!

Zero mit den erhängten Puppen im Wald. Das war wirklich effektiv, da es so ein extremes Unbehagen auslöst, aber gleichzeitig auch irgendwie unsere Sympathie und unser Mitleid weckt.

Spyro ist bereits ein niedlicher Drache, in seiner Babyform Spry kommt er in *Skylanders* aber endgültig beim Kindchenschema an.

N-ZONE: Damit sprichst du perfekt unsere nächste Frage an – Uncanny Valley und Kindchenschema sind nämlich üblicherweise optische Reize. Wir reagieren auf sie allein ihres Aussehens wegen. Gerade beim Uncanny Valley haben wir aber den Eindruck, dass es auch über akustische Signale funktionieren kann, die in totaler Diskrepanz zu unseren Erwartungen stehen. Man denke etwa an die Szene in *Jurassic Park 2*, als der T-Rex einen Mann hinter einem Auto beißt. Könnte das Uncanny Valley auch über andere Sinne als die Augen angesprochen werden?

LISA HESCHL: Oh, absolut! Ich denke, jeder sensorische Reiz, der eine gewisse Erwartungshaltung nicht in ihrer ursprünglichen Art erfüllt, löst bei uns Interesse und Gefühle aus. Bei bestimmten Mustern eben auch Unbehagen bis Furcht. Stell dir vor, du würdest einen äußerlich normalen Menschen berühren, aber seine Haut ist eiskalt und ölig wie ein verwesender Fisch. Das wäre sehr beunruhigend, würd ich mal sagen. Aber um beim Akustischen zu bleiben: Ich glaube, ein sehr gutes Beispiel dafür ist HAL 9000 aus dem Film *2001: Odyssee im Weltraum*. HAL spricht eindeutig und fehlerfrei die menschliche Sprache, aber so monoton und emotionslos, wie es ein Mensch nicht tun würde. Es ist nicht direkt bedrohlich, aber eben sehr beunruhigend. Gerade auch wenn er abgeschaltet wird und sich seine Stimmmuster immer mehr auflösen, wird seine rein akustische Präsenz immer unmenschlicher. Auch GLaDOS aus den *Portal*-Spielen nutzt dieses Prinzip mitunter sehr geschickt.

N-ZONE: Bisher hast du bei einer großen Designfirma in Österreich gearbeitet, bevor du dich vor kurzer Zeit selbstständig gemacht hast. Seit Januar 2015 bist du nun in Wien als freie Künstlerin tätig. Das bedeutet wahrscheinlich auch, dass du ab sofort eine weit umfangreichere Bandbreite an Projekten annehmen und betreuen kannst, als es dir zuvor innerhalb der starren Themenbereiche als fest angestellte Konzeptzeichnerin möglich war. Unterschiedliche Grafikprogramme einmal außen vor gelassen, würde es dich denn reizen, zum Beispiel an einem Horrorspiel als Designerin mitzuarbeiten?

LISA HESCHL: Ha, was für eine Frage! Natürlich würde mich die möglichst umfangreiche Mitarbeit an einem Horrorspiel interessieren! Das wäre schon fast wie ein Traumprojekt für mich, weil es auch genau zu meinem Stil passen würde! Ein interaktives Spiel ist schließlich wie eine begehbare Illustration – und Videospiele sind eigentlich auch das immersivste Medium, um unmögliche Dinge real werden zu lassen. Das wäre mein „Next Level", würd ich dazu sagen.

N-ZONE: Vielen lieben Dank für das tolle Interview, Lisa – es hat wirklich Spaß gemacht, sich über dieses faszinierende Thema mit einem echten Profi zu unterhalten! Wir wünschen dir viel Glück und Erfolg im neuen Jahr – und wer weiß, vielleicht treffen wir uns ja schon bald auf einem Videospielevent mit dir als Konzeptzeichnerin für das nächste Indie-Horrorspiel wieder? Wir würden uns jedenfalls sehr darüber freuen!

LISA HESCHL: Das beruht auf Gegenseitigkeit! Vielen Dank für das tolle Gespräch und schöne Grüße an eure Leser!

N-ZONE: Alle Artworks, Konzeptzeichnungen und unsere Aufmachergrafik stammen von Lisa Maria Heschel. Alle Bildrechte, © Lisa Maria Heschel, Abdruck mit freundlicher Genehmigung. Das N-ZONE-Team bedankt sich für das Material und die tolle Zusammenarbeit mit dir! Das hat echt viel Spaß gemacht!

SONIC THE HEDGEHOG DIE FRÜHEN JAHRE

Heutzutage hat sich Sonic durch qualitative Totalausfälle wie *Sonic the Hedgehog* von 2006 und *Sonic Boom* einen zweifelhaften Ruf erarbeitet. In seinen Anfangsjahren konnte es der blaue Igel in Sachen Popularität aber sogar beinahe mit Kult-Klempner Mario aufnehmen.

Das Level, mit dem alles Begann: Die ikonische Green Hill Zone führte Spieler an das neuartige Hochgeschwindigkeits-Gameplay und den blauen Protagonisten heran. (*S1*)

Und gleich noch eine Premiere: In Act 3 der Green Hill Zone traf man das erste Mal auf den fiesen Dr. Robotnik. Spätere Spiele hatten meist zwei Acts pro Abschnitt. (*S1*)

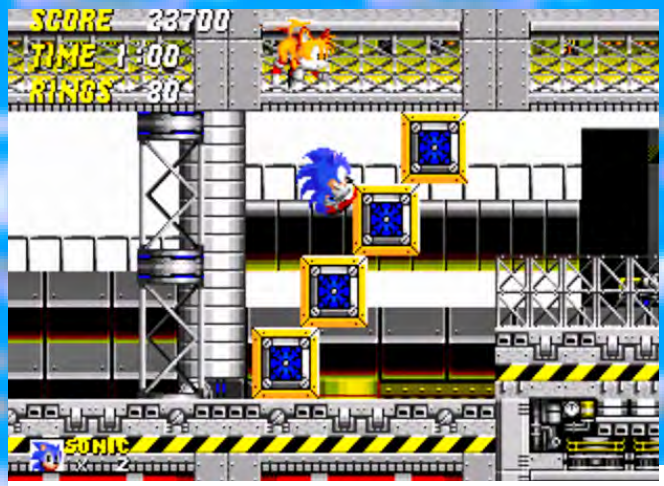
Wir schreiben das Jahr 1991. Die Videospiele-Welt kennt einen unhinterfragten Platzhirsch, und der heißt Nintendo. Kein Wunder: Das Unternehmen hat in den Jahren seit dem Release des NES ein Händchen für den Geschmack der Spieler bewiesen und die Dritthersteller danken es ihm mit breiter Unterstützung. Ein weiteres japanisches Unternehmen ist dem Spielegiganten aber knapp auf den Fersen und sorgt für das, was wir heute als den ersten, großen „Konsolenkrieg" bezeichnen – die Rede ist natürlich von Sega. Und zu verdanken ist der ebenfalls beachtliche Erfolg der Firma zur damaligen Zeit vor allem einer Spielereihe: *Sonic the Hedgehog*. Die anstatt wie *Super Mario* auf Präzise Sprungabschnitte auf Hochgeschwindigkeits-Gameplay setzende Jump&Run-Serie kann es zur damaligen Zeit in puncto Beliebtheit durchaus mit dem berühmtesten Klemper der Welt aufnehmen und etabliert sich innerhalb kürzester Zeit als Segas Maskottchen-Gegenstück zu Super Mario. Ja, kaum zu glauben – ebendieser Sonic, den wir heutzutage hauptsächlich mit spielerischen Enttäuschungen oder auch Totalausfällen verbinden, war mal ganz vorne mit dabei! Diese für althergebrachte Igel-Fans tieftraurigen neuen Entwicklungen wollen wir an dieser Stelle jedoch außen vor lassen. Stattdessen kümmern wir uns um die Spiele, die dafür sorgten, dass wir uns anno dazumal erstmals in die Abenteuer des blauen Flitze-Igels verliebten.

Introducing Mr. Needlemouse

Los ging es schon ein Jahr vor dem Release des Erstlings, 1990. Nicht zufrieden mit dem Erfolg des ursprünglich als Maskottchen für den Konzern angedachten Alex Kidd, wandte dieser sich an das interne Entwicklerstudio AM8. Die Aufgabe: Spiele rund um eine Figur entwickeln, die es in Sachen Beliebtheit mit Super Mario aufnehmen konnten, der soeben mit *Super Mario Bros. 3* alle Rekorde brach. Um sich trotzdem vom Gameplay-Ansatz des Klempners zu unterscheiden, wurde recht bald entschieden, dass sich das Spiel primär durch ein rasantes Tempo auszeichnen sollte. So experimentierte man mit verschiedenen Tieren, welche sich für diese Art von Jump & Run anbieten würden; einer der ersten Entwürfe drehte sich um einen Hasen, der mit seinen Ohren Gegenstände greifen konnte. Die Idee wurde jedoch fallen gelassen, da dieses Feature die damalige Hardware überfordert hätte. Bald entschloss man sich, dass der Protagonist sich einrollen können sollte, um durch die Levels zu kugeln, was die möglichen Kandidaten auf ein Gürteltier und einen Igel beschränkte. Weitere Gameplay- und Design-Experimente später war der beliebte blaue Igel geboren, anfänglich jedoch noch unter dem Namen Mr. Needlemouse. Da die Figur jedoch auch etwas ältere, urbanere Spieler ansprechen sollte als Super Mario, entschied man sich schließlich für das nach Meinung der Entwickler cooler klingende Sonic. Damit einhergehend be-

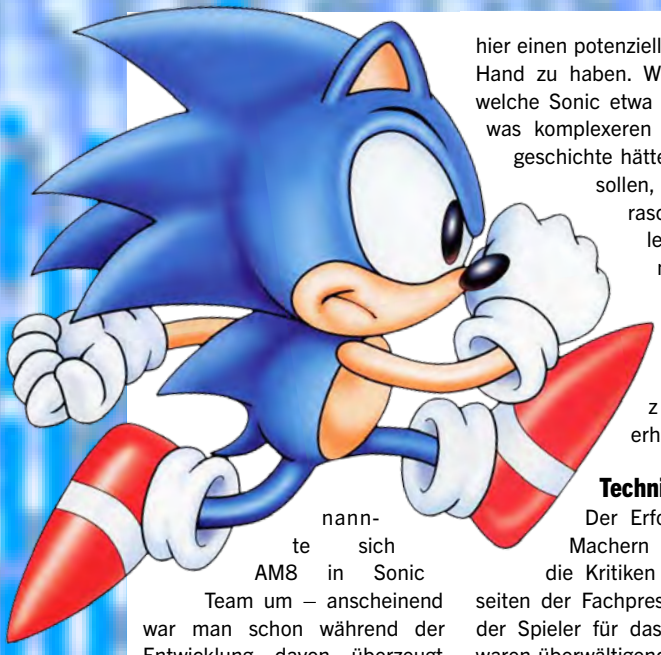
Gibt es etwas bösartigeres, als kleine Tiere einzusperren? Eben. Genau das war aber früher Dr. Robotniks Plan, der diese anschließend in Roboter verwandelte. (*S1*)

Bereits im allerersten Spiel konnte man sein Glück in speziellen Bonuslevels versuchen, damals aber noch nicht im schicken Quasi-3D-Look der Fortsetzungen. (*S1*)



Sonic the Hedghehog 2 gilt nicht von ungefähr als das Meisterstück der Reihe. Fan-Favorit Miles „Tails" Prower hatte hier seinen allerersten Auftritt. (*S2*)

Der Moment, der bei vielen Spielern Anfang der 90er-Jahre für Schweißausbrüche gesorgt hat: der Augenblick, wenn Sonic in den Unterwasser-Arealen die Luft ausgeht. (*S2*)



nannte sich AM8 in Sonic Team um – anscheinend war man schon während der Entwicklung davon überzeugt, hier einen potenziellen Hit in der Hand zu haben. Weitere Ideen, welche Sonic etwa mit einer etwas komplexeren Hintergrundgeschichte hätten versorgen sollen, wurden rasch wieder fallen gelassen; man wollte die Figur möglichst simpel und damit zugänglich erhalten.

Technikwunder

Der Erfolg gab den Machern Recht und die Kritiken sowohl vonseiten der Fachpresse als auch der Spieler für das erste Spiel waren überwältigend. Ein dermaßen rasantes Spielgefühl hatte es abseits von Rennspielen noch niemals gegeben! Dieses wurde durch das ungewöhnliche Leveldesign noch weiter unterstrichen. Wo Mario zumeist über völlig glatte Flächen und Plattformen rannte und sprang, sauste Sonic über Rampen, durch Loopings, an Steigungen empor oder noch schneller an solchen hinab. Technisch war dies damals alles andere als eine Selbstverständlichkeit. Extra für *Sonic the Hedgehog* erschufen die Entwickler ein System, welches die Position und den Verlauf des Helden auf einer Matrixanzeige nachzeichnen konnte. Interessanter Fakt am Rande: Dank dieser Technik läuft Sonic in allen frühen 2D-Abenteuern in Wahrheit nicht durchgehend von links nach rechts. Stattdessen springt das Bild ab einem bestimmten Punkt an den linken Rand des Bildschirms zurück, von wo aus der Level in mehreren Zeilen untereinander angeordnet ist. Ein Traum für Speedrunner, welche diesen Umstand in Kombination mit Glitches ausnutzen, um in Rekordzeit durch die verschiedenen Welten zu gelangen.

Eier, wir brauchen Eier!

Bezüglich des Gameplays gab man sich ähnlich simpel wie hinsichtlich Sonics Hintergrundgeschichte: Das Steuerkreuz und ein Button, der gleichzeitig zum Springen und Angreifen diente, reichten aus, um Sonic durch die kunterbunten Levels zu navigieren. Insgesamt warteten sechs Welten mit jeweils drei sogenannten Acts auf uns, wobei jeweils am Ende des dritten Acts Oberbösewicht Dr. Ivo Robotnik auf uns wartete und uns mittels verschiedener Roboter-Fahrzeuge bekämpfte. Jüngere Spieler, denen dieser Name nichts sagt, kennen ihn heutzutage als Dr. Eggman – der japanische Originalname, der seit mehreren Jahren auch bei uns für die Figur genutzt wird. Dessen Plan war ebenso simpel wie abstrus und änderte sich auch in den Nachfolgern nur geringfügig: Stets wollte er Tiere entführen und in Roboter verwandeln, auf dass sie ihm auf der Suche nach den mysteriösen magischen Steinen namens Chaos Emeralds beistanden, welche ihm die Kontrolle über die Erde ermöglichten.

An Dr. Robotniks Motivation und Vorgehensweise änderte sich auch in Teil zwei nicht viel. Immer noch rückte er uns mit kreativ gestalteten Maschinen zu Leibe. (*S2*)

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Einstmals an der Poleposition, dann aber mit Karacho von der Bahn abgekommen."

Ich war nie ein großer Fan von Sonic, denn Mario war mir nicht nur thematisch, sondern auch charakterlich immer deutlich sympathischer als Segas blauer Igel. Dank eines Multi-Konsolen-Freundeskreises war ich über seine neuesten Abenteuer allerdings stets im Bilde. In den ersten Jahren konnte Sonic qualitativ auch immer mit Mario gleichziehen, doch nach dem Sprung auf die 3D-Ebene taten sich dort gewaltige Abgründe auf. Von diesem Wechsel konnte sich Sonic nie wirklich erholen und erlebte mit *Sonic 06* seinen vorläufigen Tiefpunkt – welcher mit *Sonic Boom* noch weiter unterboten wurde. Dennoch sollte man nie vergessen, dass *Sonic* einstmals eine höchst erfolgreiche Jump&Run-Serie und Sonic zu Recht das Maskottchen von Sega war. Ruhe in Frieden, kleiner Igel.

Highspeed-Höhenflug

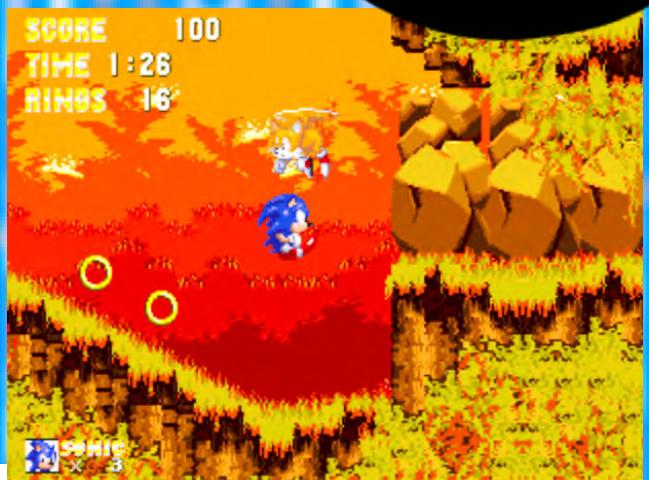
Trotz der hohen Qualität fehlten im ersten Spiel noch etliche Elemente, die man heute fest mit *Sonic*-Spielen verbindet – allen voran Tails, der beliebte Fuchs-Sidekick mit den zwei Schwänzen. Aber nur ein knappes Jahr nach dem Release des Erstlings feierte er in *Sonic the Hedgehog 2* seine Premiere. Wahlweise spielten wir erneut Sonic oder warfen uns mit Tails als primärem Helden ins Abenteuer. Besonders toll: Anders als im ersten Teil durften wir diesmal auch zu zweit ran! Ein zweiter Spieler konnte jederzeit die Kontrolle über Tails übernehmen. Zusätzlich wartete ein netter kleiner, kompetitiver Modus auf uns, bei dem wir um die Wette durch ausgewählte Levels rannten. Auch der Spin Dash kam das erste Mal in Sonics zweitem Ausflug zum Einsatz. Dieser erlaubte es einem, durch einen Druck nach unten auf dem Steuerkreuz sowie des A-Knopfes, aus dem Stand Geschwindigkeit aufzubauen, um etwa ohne ewig viel Anlauf durch einen Looping zu gelangen. Die Struktur des Spiels wurde dahingehend verändert, dass wir uns nun bis auf wenige Ausnahmen durch zwei statt wie bisher drei Acts pro Abschnitt schlugen – am Ende wartete jedoch nach wie vor Dr. Robotnik auf uns. Was *Sonic the Hedgehog 2* aber vor allem auszeichnete, war das noch einmal drastisch verbesserte Geschwindigkeitsgefühl. Alles lief noch schneller, noch flüssiger als zuvor ab und das Leveldesign war noch besser darauf ausgelegt, den Spieler einen wahren Geschwindigkeitsrausch erleben zu lassen. Dieses Gefühl wurde selten so gut umgesetzt wie in *Sonic the Hedgehog 2*, weshalb das Spiel aus gutem Grund bis heute als der absolute Höhepunkt der Reihe gilt. Übrigens bot bereits das zweite Abenteuer die Möglichkeit, die Levels mit Knuckles zu erleben, jenem in Rot gehaltenen Helden/Antagonisten, welcher erst in *Sonic the Hedhehog 3* sein Debüt feiern sollte. Dazu war es notwendig, das erst 1994 erschienene *Sonic & Knuckles* in den Sega Mega Drive zu schieben und das Modul von *Sonic the Hedgehog 2* oben reinzustecken – das war möglich, da es sich bei *Sonic & Knuckles*

RASANTER IGELSPASS FÜR UNTERWEGS

Klar, seinen Durchbruch hatte Sonic auf dem Sega Mega Drive und somit auf einer stationären Konsole für das Wohnzimmer. Ähnlich wie Super Mario auf dem Game Boy erlebte der Flitze-Igel aber schon sehr früh auch auf Segas mobilem Spielegerät Game Gear Abenteuer.

Anscheinend brauchte jede erfolgreiche Spieleserie Anfang der 90er-Jahre eine Umsetzung für unterwegs: Auf *Super Mario Bros.* folgte *Super Mario Land* und gleichzeitig mit *Donkey Kong Country* brachte Nintendo *Donkey Kong Land* auf den Game Boy. Da konnte Sega mit *Sonic the Hedgehog* natürlich nicht hinten anstehen und veröffentlichte nur wenige Monate nach dem Mega-Drive-Original eine Version des Spiels für den 8-Bit-Handheld Game Gear sowie für den technisch ähnlich starken Mega-Drive-Vorgänger Master System. Auch das Handheld-Abenteuer kam gut an, wenngleich es technisch freilich deutlich schwächer daherkam und viele Spielelemente des Konsolenteils nicht oder nur eingeschränkt umgesetzt werden konnten. Teil zwei bekam eine ähnlich geartete Umsetzung für den Game Gear spendiert, die diesmal sogar kurz vor der Konsolenfassung im Laden stand. 1993 folgte mit *Sonic Chaos* der erste handheldexklusive Ausflug des blauen Igels. Erstmals war es möglich, auch mit Tails ins Abenteuer zu ziehen, zudem konnten die Figuren anders als in den beiden Vorgängern auch den Spin Dash ausführen. Mit *Sonic the Hedgehog: Triple Trouble* erschien als Nächstes eine Fortsetzung zu *Sonic Chaos* und anschließend mit *Sonic Blast* eine Umsetzung von *Sonic 3D Blast*. Diese hatte aber wenig mit dem Original zu tun, denn hierbei handelte es sich wiederum um einen klassischen 2D-Hüpfer. Abseits davon eroberte Sonic in Spin-offs den Handheld, etwa in den beiden *Sonic Drift*-Rennspielen, einer Version von *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*, *Sonic the Hedgehog Spinball* sowie Tails-zentrierten Ausflügen. Auch wenn die Spiele nicht ganz an die Klasse der Mega-Drive-Teile heranreichten, konnten sich auch Game-Gear-Besitzer über jede Menge Spielspaß mit dem Igel freuen.

Teil 3 erwies sich als etwas storylastiger als die Vorgänger – soweit das in einem 16-Bit-2D-Jump&Run möglich ist. So gab es sogar einige Ingame-Zwischensequenzen. (*S3*)



Teil 3 und *Sonic & Knuckles* hätten ursprünglich als ein Spiel erscheinen sollen, weshalb sich bereits gesperrte Abschnitte des Nachfolgers finden lassen. (*S3*)

An den knackig schweren Bonuslevels von Teil drei, in denen man die Emeralds ergattern konnte, biss sich anno 1994 so mancher Spieler die Zähne aus. (*S3*)

Im dritten Teil erreichten die Bosskämpfe ihren kreativen Höhepunkt. Sogar in luftigen Höhen rückten wir dem bösen Dr. Robotnik mit Tails' Hilfe zu Leibe. (*S3*)

um ein spezielles Modul mit zwei Kontaktflächen handelte. Die Details zu dieser ungewöhnlichen Idee verraten wir weiter hinten im Text. Es war auf jeden Fall ungemein löblich, dass Sega satte zwei Jahre nach dem Release des zweiten Teils und völlig ungefragt diesen noch durch neue Inhalte erweiterte. Da sollen sich die DLC-süchtigen Publisher von heute, die ihre Titel zu horrenden Preisen mit winzigen Neuerungen anreichern, mal ein Beispiel dran nehmen!

Größer – aber auch besser?

Als nächstes vollwertiges *Sonic*-Konsolenspiel folgte *Sonic the Hedgehog CD*, das bei den Fans ebenfalls gut ankam, jedoch nur mittels des gefloppten Mega-Drive-Aufsatzes Sega CD spielbar war. Aus diesem Grund wollen wir es an dieser Stelle außen vor lassen und konzentrieren uns stattdessen auf *Sonic the Hedgehog 3*, welches Anfang 1994 im Laden landete und erneut Sonic und Tails gemeinsam ins Abenteuer schickte. Dieses war größer, alles in allem deutlich komplexer und auch grafisch noch einmal einen Zacken schöner als das zweite Spiel, aber trotzdem nur bedingt besser. Das lag zum einem am nach wie vor guten, aber nicht ganz so überzeugend wie im Vorgänger umgesetzten Geschwindigkeitsgefühl. Zudem waren die Levels noch einmal deutlich umfangreicher als in Teil zwei, für den Geschmack vieler Fans schlicht und ergreifend zu lang. Um in einem Act zum Ende zu gelangen, benötigte man im Schnitt gut und gerne sechs Minuten oder länger. *Sonic the Hedgehog 2* hatte hier die perfekte Balance gefunden, da die Abschnitte im Vergleich zum ersten Spiel länger, aber dennoch nach wie vor übersichtlicher waren. Immerhin: Damit einhergehend gab es zum ersten Mal in der Seriengeschichte eine Speicherfunktion, sodass man nach einem Game Over nicht mehr von ganz vorne beginnen musste. Auch einige Neuerungen gab es zu vermelden. So wurde etwa Tails Bewegungs-Repertoire erweitert, seine Flugkraft, wie wir sie heute kennen, hat hier ihren Ursprung. Zudem gab es gleich doppelt so viele Bossgegner wie üblich: Neben den bekannten Dr.-Robotnik-Duellen jeweils am Ende des zweiten Acts mussten wir uns nun auch am Ende des jeweils ersten Acts gegen einen Robo-Handlanger des fiesen Akademikers beweisen. Im ebenfalls erneut enthaltenen kompetitiven Modus durften wir derweil bereits in die Haut von Knuckles schlüpfen – im Hauptspiel, und somit rückwirkend auch in *Sonic the Hedgehog 2*, sollte das erst ein halbes Jahr später, nämlich beim Release von *Sonic & Knuckles*, der Fall sein.

Knuckles setzte einen Serientrend fort, der bereits durch Tails eingeleitet wurde: Die Nebenhelden können stets mehr als Sonic, in Knuckles' Fall etwa klettern. (*S&K*)

Zwei Module, ein Spiel

Der vierte und erstmals ohne Zahl im Titel veröffentlichte Teil kam deswegen dermaßen schnell auf den Markt, da Teil drei und *Sonic & Knuckles* ursprünglich ein einziges Spiel hätten sein sollen. Da die Kosten für ein Modul mit so viel Speicherplatz aber zu hoch waren (stolze 34 Megabyte wären notwendig gewesen!) und den Entwicklern die Zeit davonlief, entschied man sich dafür, das Spiel aufzuteilen. Wie bereits erwähnt, ließen sich die Module aber kombinieren, sodass man das ursprünglich geplante Spiel quasi nachgereicht bekam. So durfte Knuckles dadurch durch die Level des dritten Spiels düsen und dort seine Fähigkeit, zu gleiten und an Wänden emporzuklettern, in exklusiven Levelabschnitten beweisen. Im Gegenzug durfte Tails auch in *Sonic & Knuckles* ran – ohne

Egal ob man als Sonic oder Knuckles spielte: Das Hochgeschwindigkeits-Gameplay blieb unangetastet. Zudem war das Modul mit jenem von Teil drei kombinierbar. (*S&K*)

Knuckles' Gleitfähigkeit sorgte dafür, dass zahlreiche Abschnitte, darunter auch Bosskämpfe, mit ihm wesentlich einfacher zu bewältigen waren als mit Sonic. (*S&K*)

Modul-Kopplung waren hier nur Sonic und Knuckles als Helden wählbar. Außerdem war es nur zusammen mit *Sonic the Hedgehog 3* möglich, die sogenannten Super Emeralds zu finden, welche Sonic, Tails und Knuckles ganz besondere Fähigkeiten verliehen. Die Liste an weiteren, kleinen Verbesserungen und Veränderungen war lang, die Modul-Combo lohnte sich für Fans der Spiele also auf jeden Fall! Für sich genommen bot das Spiel aber, abseits der Wahlmöglichkeit von Knuckles als Zweitprotagonist, genau dasselbe Gameplay und denselben Stil wie der direkte Vorgänger, jedoch ohne die Speicherfunktion. Letztere ist nur durch die Verbindung mit dem dritten Teil verfügbar. Auch die Mehrspielermodi waren mit Solo-Modul nicht anwählbar.

Nach Perfektion kam Mittelmaß

Damit war die erste Welle an *Sonic*-Hüpfspielen in der langen Geschichte des blauen Igels beendet. Viele Spin-offs, wie der Puzzler *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* oder *Sonic the Hedgehog Spinball*, sorgten aber dafür, dass die Serie auf dem Mega Drive gut vertreten war, und auch auf anderen System wie Arcade-Automaten und dem Mega-Drive-Vorgänger Master System war die Serie zu Hause. Einmal jedoch kam der stachelige Protagonist noch auf der Konsole zu Hüpfehren. Das war in einem Titel, der zugleich auch sein erstes Jump & Run auf der gefloppten Nachfolge-Hardware Sega Saturn sein sollte: *Sonic 3D Blast* versetzte das bekannte Gameplay in eine isometrische Pseudo-3D-Ansicht, schraubte die Geschwindigkeit drastisch zurück und verlangte von den Spielern, Vögel zu sammeln, um einen Level abzuschließen, anstatt einfach zum Ende zu gelangen. Das kam bei Fans und der Presse nur bedingt gut an – vor allem die ungenaue Steuerung fiel negativ ins Gewicht. Insofern stellt der Titel einen passenden Abschluss für unsere Reportage zu Sonics frühen Jahren dar, denn wie wir alle wissen, entwickelte sich das Schicksal des Sega-Maskottchens anschließend zu einer Achterbahn der Aufs und Abs. Und auch wenn es fraglich bleibt, ob es Sonic jemals gelingen wird, wieder an seine goldene Mega-Drive-Zeit anzuschließen: Wir, die alten Videospiele-Hasen, werden ihn immer als die einzige Figur in guter Erinnerung behalten, der es einstmals fast gelungen war, *Super Mario* vom Genre-Thron zu stoßen.

Lukas Schmid

Sonic 3D Blast setzte das gewohnte Gameplay in isometrischer Ansicht um. An sich eine lustige Idee, die jedoch an der extrem umständlichen Steuerung krankte. (*S3D*

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die 16-Bit-Abenteuer haben auch nach über 20 Jahren wenig von ihrem Charme verloren."

Was habe ich mit Sonic bereits für Höhen und Tiefen erlebt! Als Fan der ersten Stunde fiel es mir in den letzten Jahren schwer, die spielerische Degeneration meines ehemaligen Lieblings-Videospielemaskottchens mitanzusehen. Dachte ich 2006 noch, dass es sich bei dem katastrophal schlechten *Sonic the Hedgehog* um eine Ausnahme handeln musste, wurde ich in den darauffolgenden Jahren durch mittelmäßige Software wie *Sonic Unleashed*, *Sonic: Lost World* oder *Sonic und der schwarze Ritter* eines Besseren belehrt. *Sonic Boom: Lyrics Aufstieg* kommt zudem die zweifelhafte Ehre zuteil, *Sonic the Hedgehog* von 2006 qualitativ noch einmal zu unterbieten. Umso mehr hat es mich gefreut, als ich im Rahmen der Recherche für diese Reportage noch einmal mein altes Sega Mega Drive an meinen Fernseher anstöpseln durfte. Gerade im Vergleich mit dem Softwaremüll, den Sonics Name heute ziert, dachte ich mir mehr als nur einmal: Meine Güte, war die Serie früher einmal gut! Sogar mit dem meiner Meinung nach im Vergleich zu den beiden Vorgängern eher schwachen dritten Teil (und auch mit *Sonic 3D Blast*) habe ich noch mehr Spaß, als ich mit *Sonic Boom* und Co. jemals haben könnte. Noch einmal Dr. Robotnik auf der Brücke des Death Egg im zweiten Teil gegenübertreten (ja, dabei handelt es sich freilich um eine Persiflage des Todessterns), noch einmal die Green Hill Zone erleben, noch einmal dem fehlgeleiteten Knuckles beweisen, dass wir für dieselbe Sache kämpfen. All das fühlte sich genauso gut an wie damals, als ich in meinem modischen 90er-Jahre-Pyjama auf dem Teppich vor dem Röhrenfernseher hockte und begeistert auf das Gamepad einhämmerte. Gut, noch ist nicht aller Tage Abend und vielleicht gelingt es Sega ja doch noch, Sonic durch einen kreativen neuen Ansatz in der heutigen Videospielzeit wieder relevant zu machen. Ab und an kann es der blaue Igel zudem immer noch, *Sonic Generations* ist für mich der beste Sonic-Hüpfer seit den seligen Mega-Drive-Tagen. Bis es so weit ist und ich mich ohne Scham wieder dazu bekennen kann, Igel-Anhänger zu sein, wende ich meinen Blick aber lieber von seinem aktuellen Gebaren ab. Lieber schnappe ich mir stattdessen den Mega-Drive-Controller und versinke in ein glückseliges Hochgeschwindigkeitsgefühl.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

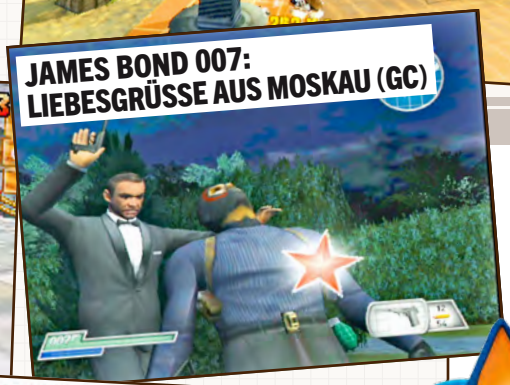
Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 12/2000

James Bond, die Erste: Mit satten 92 Prozent gelang es *The World Is Not Enough* mühelos, in die erste Liga der N64-Actionspiele aufzusteigen. Das Wertungshighlight der Ausgabe hörte aber mit 96 Prozent auf den Namen *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, allerdings fand sich der erste (Kurz-)Test zum Spiel schon ein Heft früher in der N-ZONE 11/2000. Auch *WWF No Mercy* knackte die magische 90-Prozent-Marke, *Donald Duck: Quack Attack* und *Mickey's Speedway USA* landeten zumindest noch im guten 80er-Feld. Nur die Lizenzversoftung *Tom & Jerry: Fists of Fury* fiel qualitativ da etwas hinter der starken Konkurrenz ab. Auch im (nach wie vor kriminell kleinen) Game-Boy-Testteil ging es hochwertig zu, die Handheld-Umsetzung des SNES-Klassikers *Donkey Kong Country* sackte sagenhafte 91 Prozent ein, *International Karate 2000* holte sich ebenfalls den verdienten Hitstempel ab. Im Vorschaubereich stellte *Pokémon Gold/Silber* das wichtigste Thema dar, die ersten Game-Boy-Color-exklusiven Taschenmonster-Sammeleien. Aber auch *Mario Party 3* und das (auf den Gamecube verschobene und in *Star Fox Adventures* umgemodelte) *Dinosaur Planet* klangen vielversprechend. Weniger Begeisterungsstürme lösten hingegen *Batman Of The Future: Return Of The Joker* und *Winnie Puuh: Die große Honigjagd* aus.

AUSGABE 12/2005

James Bond, die Zweite: Die Doppelnull mit Lizenz zum Töten hat vom Ego-Shooter- ins Third-Person-Actiongerne gewechselt, konnte in *Liebesgrüße aus Moskau* aber erneut überzeugen. Generell war die Dichte von guten bis sehr guten oder gar fantastischen Titeln in der Ausgabe extrem hoch – wir zählen auf: *Mario Smash Football*, *Ultimate Spider-Man*, *Tony Hawk's American Wasteland*, *Fire Emblem: Path of Radiance*, *Pokémon XD: Der dunkle Sturm*, *Lego Star Wars* (ja, das Allererste!), *Die Sims 2*, *Mario Superstar Baseball*, *X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse* und *Crash Tag Team Racing*. Puh, erst einmal durchatmen – und dabei waren das nur die Spiele mit Wertungen über 80 Prozent und den DS-Bereich haben wir noch gar nicht erwähnt! Hier begeisterten *Mario Kart DS*, *Kirby: Power Paintbrush*, ebenfalls *Ultimate Spider-Man*, *Sonic Rush* und *Nintendo Touch Golf: Birdie Challenge*. So, das war's jetzt aber, oder? Nein, denn es fehlen noch die GBA-Titel mit 80 oder mehr Prozent: *Mario Power Tennis*, *Fire Emblem: The Sacred Stones*, *Dr. Mario & Tetris Attack* und *Zooo*. Da sage noch einer, zu Gamecube-Zeiten hätten Nintendo-Anhänger nichts zu spielen gehabt! Würden wir jetzt noch all die Spiele der Ausgabe mit 60er- oder 70er-Wertungen aufzählen, würde dies endgültig den Rahmen dieses Kastens sprengen. Kein Wunder, dass bei so viel Test-Brillanz kaum noch Platz für Vorschauen blieb. Mit *Prince of Persia: The Two Thrones*, *Peter Jackson's King Kong* und *Resident Evil DS* standen aber auch hier richtig große Namen im Mittelpunkt. Spielerherz, was willst du mehr?



AUSGABE 12/2010

James Bond, die Dritte: Das Quasi-Remake eines indizierten N64-Shooters namens *Goldeneye 007* gilt nicht umsonst als eines der besten *James Bond*-Spiele der letzten Jahre und sahnte in unserem Test den verdienten Hit ab. Weitere Highlights der Ausgabe hörten auf Namen wie *Sonic Colours*, *Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise*, *NBA Jam*, *Trackmania*, *WWE Smackdown vs. Raw 2011*, *DJ Hero 2* oder *Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon*. Daneben fand sich die zu Wii-Zeiten bekannte Mischung aus anständigen bis akzeptablen Titeln sowie fast annähernd genauso viel unterdurchschnittlichem Software-Mist. Ein Beispiel? Die Wii-Lightgun-Schießerei *Deer Drive*, die wir mit stolzen 38 Prozent im Einzelspielermodus edelten. Aber so viel Müll wie damals erschien, hätten wir gar nicht in der berühmt-berüchtigten Kids&Casual-Ecke unterbringen können, in der wir die besonders grottigen Zwischendurch-Spiele verpackten. Dafür gab es aber einige Vorschauen zu kommenden Highlights, etwa zu *Donkey Kong Country Returns*, *Kirby's Epic Yarn*, *Super Mario All-Stars: 25-Jahre-Jubiläums-Edition*, *Pokémon Schwarze & Weiße Edition* und *Golden Sun: Die dunkle Dämmerung*. Nein, die spieletechnisch interessanteste N-ZONE-Ausgabe aller Zeiten hielten unsere Leser im Dezember 2010 definitiv nicht in Händen.

TIPPS & TRICKS
MARIO TENNIS:

„Einfach zu erlernen, schwer zu meistern“ – so funktionieren etliche von Nintendos Partygames. Das Erlernen schafft ihr locker selbst. Beim Meistern helfen wir nach!

NUTZT DIE INGAME-ANLEITUNG

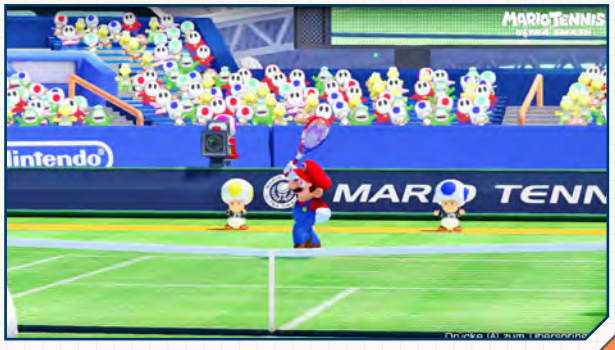
Anleitungen zu Videospielen lesen ist doch sowas von 90er-Jahre! Trotzdem kann es sich rentieren, denn ein kurzer Blick ins digitale Regelwerk gibt euch viele Tipps!

Ultra Smash kredenzt euch diese Info eher spärlich, deswegen bekommt ihr sie von uns: Ganz unten rechts im Spielmenü des neusten *Mario Tennis* könnt ihr einen kleinen Fragezeichen-Button erkennen, eingefasst von einem virtuellen Buch. Wählt ihr diesen an, führt er euch zu einer schönen, kompakten Anleitung, die etliche wichtige Tipps für euch bereithält! Neben allgemeinen Tennisregeln für noch unerfahrene Filzballdrescher erhaltet ihr hier auch jede Menge wertvolle Infos zu *Ultra Smash* im Speziellen. Schaut auf jeden Fall mal rein, am besten noch vor eurer ersten Runde auf dem Center Court – es lohnt sich und frisst auch gar nicht viel Zeit!

VERHÖHNEN DES GEGNERS

Tennis muss nicht unbedingt ganz ohne freche Sprüche gespielt werden – fragt mal John McEnroe! Was der gebürtige Wiesbadener schafft, kann Mario doch auch …

Ihr habt es sicher schon einmal aus Versehen herausgefunden: Betätigt ihr ohne Ball den A-Knopf auf dem Gamepad, lässt euer virtueller Sportler dadurch einen frechen Spruch in Richtung Gegner los. Das klappt auch mitten im Spiel und macht durchaus Sinn, veralbert ihr euren Opponenten nämlich kurz vor dessen Schlag, wird er leicht aus dem Konzept gebracht und seine Angriffskraft dadurch reduziert. Dabei ist aber das Timing sehr wichtig, so eine Verhöhnung kostet nämlich schon ein bisschen Zeit. Das kann euch während eines zackigen Ballwechsels schnell auf dem falschen Fuß erwischen und euch die Möglichkeit zum Paradeschlag nehmen.



FINGER WEG VOM BALL IM DOPPEL!

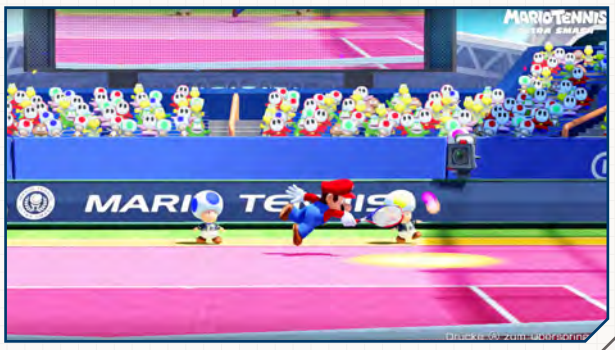
Die Regel gilt im realen Tennis und Badminton ebenso wie in der virtuellen Fassung: Im Doppel müsst ihr eurem Teamkollegen vertrauen, sonst verliert ihr das Spiel.

Auch wenn es schwerfällt und eure Finger euch anbrüllen, während eines Spiels im Doppel nach jedem noch so kleinen Ball zu hechten: Lasst die Griffel von eurem Schläger, wenn euer Doppel-Teamkamerad in der besseren Position zum Abfangen eines gegnerischen Angriffs ist! Bringt ihr in eurem verkrampften Stand das Spielgerät nämlich nur mit Hängen und Würgen übers Netz, eröffnet ihr dadurch euren Opponenten meist die Chance zu einem Schmetterball oder gar Ultra Smash. Nehmt euch daher zurück und vertraut eurem Teamkameraden, sonst richtet ihr mit einem egozentrischen Stil im Doppel schnell viel Schaden an.

DENKT AN DEN HECHTSPRUNG!

Ein Hechtsprung hin zum Ball kann die letzte Rettung sein, bevor der Gegner einen entscheidenden Punkt in eurem Feld erzielt. Allerdings hat die Aktion ihre Tücken …

Und noch so etwas, das im Spiel nur beiläufig erwähnt wird: In *Ultra Smash* gibt es einen Hechtsprung-Abwehrschlag, in unseren Breitengraden auch als „Becker-Hecht“ bekannt. Mit diesem zugegebenermaßen etwas verzweifelten Rettungs-Sprungschlag könnt ihr weit entfernte, eigentlich hoffnungslos erscheinende Bälle doch noch erwischen und über das Netz zwingen. Das Problem dabei: Hechtsprung-Schläge landen unkontrolliert im Feld eures Gegners. Der hat dadurch immer (!) die Chance auf einen Glücksschlag, ihr müsst nach einem Hechtsprung also schnell reagieren und euch möglichst in der Mitte des Feldes ausrichten, um einen Konter abzuwehren.



ULTRA SMASH

(ULTRA-)SCHMETTERBÄLLE ABWEHREN

Einige der Angriffe in *Mario Tennis* erreichen euch mit einer solch irren Geschwindigkeit, dass ihr sie nur über eure Reflexe abwehren könnt – was echt klasse aussieht!

Das Abwehren von Schmetterbällen und sogar Ultra Smashes ist das Zeichen eines wahren Meisters seines Fachs! Wenn euch das Parieren einer solchen Attacke gelingt, erwischt ihr gerade menschliche Spieler auf dem falschen Fuß, weil sie nicht damit rechnen, dass ihr Gewinnschlag ausgekontert werden könnte. Das Problem dabei: Schmetterbälle und vor allem Ultra Smashes sind so schnell, dass ihr euch auf eure Reflexe verlassen müsst, um den Ball zu erwischen: Lest die Körpersprache eures virtuellen Gegenübers, um die Schlagrichtung antizipieren zu können, bewegt euch in das zu erwartende Schlagfeld und betätigt sofort nach dem Smash einen eigenen Knopf!

KEINE SCHEU VOR DEM NOOB-KNOPF

Auch für einen Vollprofi kann es Sinn machen, sich in bestimmten Situationen auf die Angriffsmuster eines Anfängers zu konzentrieren – das sorgt für weniger Fehler.

Wenn ihr die Tipps im Spiel oder die Anleitung durchlest, ist euch mit Sicherheit aufgefallen, dass ihr mittels X-Taste eine Ein-Button-Steuerung nutzen könnt. Das Spiel wählt dann automatisch den besten Schlag für eure Situation aus. „Pffft! Das ist doch nur was für Noobs!" – Nicht so schnell, junger Padawan! Während wir einem Profi aufgrund der schnelleren Aufladezeiten und der besseren Kontrolle immer zu den manuellen Schlägen raten würden, ist der X-Knopf in Lob- oder Stoppball-Glücksschlagzonen stets eine gute Wahl. So spart ihr euch das Auslösen der häufig fehleranfälligen Zwei-Button-Kombinationen und löst zuverlässig Spezialangriffe aus.

KÖRPERTREFFER VERSUS MEGA-PILZ

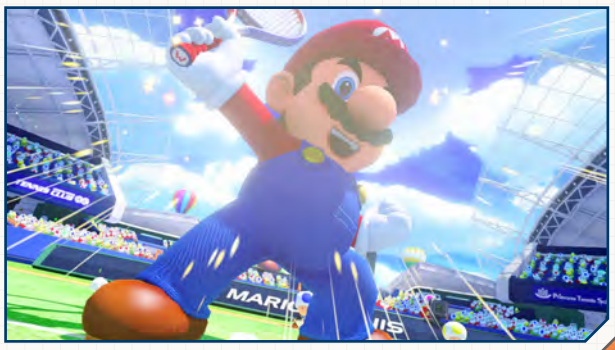
Die einzige wirksame Antwort auf einen Mega-Pilz ist ein eigener Mega-Pilz, richtig? Falsch! Wer seine Schläge gut im Griff hat und zu zielen weiß, kann sich wehren …

Euer Gegner hat einen Mega-Pilz gefuttert und stürmt jetzt als Gigant über den Platz? So eine Sauerei! Das ist besonders deswegen ärgerlich, weil ein Mega-Pilz über einen langen Zeitraum wirken kann und einen normal dimensionierten Tennisspieler damit vor ein … tja … großes Problem stellt. Zum Glück könnt ihr Mega-Pilze wortwörtlich aus eurem Gegner rausdreschen – und zwar mit einem Körpertreffer! Versucht am besten, euren Filz-Rivalen mit einem Smash direkt anzuvisieren. Auf diese Weise dürftet ihr (vor allem mit einem voll aufgeladenen Schlag) relativ einfach einen Körpertreffer landen – und solche Körpertreffer beenden immer die Wirkung eines Mega-Pilzes.

NEHMT MIT, WAS GEHT!

Und nochmal zum Thema Mega-Pilze: Ein geschickter Spieler wird die Schwammerl nicht unbedingt sofort einsammeln, sondern beweist beim Abgreifen smartes Timing.

Eine ganz wichtige Info für gewiefte Strategen: Ein Mega-Pilz verschwindet vom Feld, sobald einer der beiden Sportler ein Spiel gewinnt. Deswegen solltet ihr, erstens, nicht sofort zu einem Mega-Pilz greifen, sobald ein Toad ihn in eure Richtung schmeißt. Sorgt erst für einen guten Stand, um euch etwas Luft zu verschaffen, und greift euch dann das Power-up. Alternativ dazu kann es, zweitens, auch Sinn machen, ein Spiel bewusst dem Gegner zu schenken, um auf den letzten Drücker noch den Mega-Pilz in eurer Hälfte abzugreifen. So holt ihr während eines für euch schlecht laufenden Ballwechsels immerhin noch ein mächtiges Bonus-Item raus!



Der große Splatoon Guide

TEIL 1

DIE BESTEN WAFFEN-KOMBINATIONEN & SHOPPING-TIPPS

Seit bereits einem knappen halben Jahr ist *Splatoon* für die Wii U erhältlich und entpuppt sich seitdem – wenig überraschend – als echter Dauerbrenner. Der teambasierte Arena-Shooter mit der innovativen Tinten-Mechanik ist dabei nicht nur bei den Lesern der N-ZONE ein brisantes Thema. Auch die Redaktion selbst ist von Anfang an in der vordersten Reihe mit dabei und hat sich über den gesamten Sommer und Herbst hinweg brachial-bunte Gefechte geliefert. Nintendo blieb währenddessen nicht untätig, sondern hat die *Splatoon*-Fangemeinde regelmäßig mit Updates und Erweiterungen bei der Stange gehalten. All den Spielern da draußen, die sich noch nicht unter die Inklinge gemischt haben, wollen wir nun eine kleine Starthilfe geben. Über die kommenden Ausgaben verteilt wollen wir euch einen umfangreichen Überblick verschaffen, was vonnöten ist, um in *Splatoon* voll durchzustarten! Im ersten Teil beleuchten wir die besten zur Verfügung stehenden Waffensets des Spiels und erklären euch, mit welchen Sonderfähigkeiten ihr diese kombiniert. Letztere listen wir dazu detailliert auf und verraten euch zudem noch, welche Kleidungsstücke ihr zu diesem Zweck bevorzugt einkaufen solltet. Im zweiten Teil analysieren wir die bis dato zur Verfügung stehenden Mehrspielerkarten des Spiels, verraten effektive Taktiken sowie die jeweils effektivsten Waffen. Konzentriert sich der zweite Teil unserer Guide-Reihe noch auf den Standardkampf-Modus, sind in Teil 3 der Rangkampf und seine verschiedenen Spielmodi an der Reihe. Bis zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe war Version 2.2.0 die aktuellste Fassung des Spiels. Sollte sich in der Zwischenzeit an einzelnen Werten etwas geändert haben, bitten wir dies zu entschuldigen.

Marco Cabibbo

Kleckser

In der Kleckser-Kategorie stehen mit die meisten Waffen zur Auswahl. Viele davon ähneln sich bei den Werten, bieten euch dafür aber verschiedene Sekundär- und Spezialwaffen.

JUNIOR-KLECKSER

Die erste Waffe des Spiels, mit der ihr im Multiplayer loslegen könnt, ist gleichzeitig auch eine der besten Kombinationen, um *Splatoon*-Erfahrung zu sammeln. In Sachen Schaden und Reichweite mag der Junior-Kleckser allenfalls Durchschnitt sein, dafür könnt ihr sehr viel Tinte verspritzen und erhaltet auch einen Bubble-Schild. Zudem habt ihr als Sekundärwaffe eine Klecks-Bombe, könnt also schon mal den Umgang mit Wurfgeschossen üben, was euch später sehr nützlich sein wird.

REICHWEITE
30/100
SCHADEN
33
FEUERRATE
70/100

AIRBRUSH MG

In vielerlei Hinsicht auf einer Linie mit dem Junior-Kleckser, gibt es keine andere Waffe, die in so kurzer Zeit so viel Tinte ausspuckt – von der goldenen RG-Variante mal abgesehen. Zwar müsst ihr euch aufgrund der niedrigen Reichweite oft in den Nahkampf begeben, dank der Spürbombe und einer Tintzooka besitzt ihr jedoch auch exzellentes Werkzeug, um den Kontrahenten auf mittlerer bis weiter Distanz beschäftigen zu können. Das Airbrush MG ist ab Level 7 für 4.500 Münzen zu haben.

REICHWEITE
32/100
SCHADEN
20
FEUERRATE
100/100

PLATSCHER

Eine der Sturmgewehr-Varianten von *Splatoon*. Die ausgezeichnete Reichweite und Präzision machen den Platscher zu einer idealen Waffe für den Zweikampf und zur Kontrolle von bereits eroberten Gebieten. Dank des Tintenwalls könnt ihr den Spielraum von anrückenden Feinden weiter einschränken. Die 4.000 Münzen teure Waffe is ab Level 8 erhältlich und sollte mit Kleidungsstücken kombiniert werden, die euren Hauptverbrauch an Tinte verringern und deren Regeneration erhöhen.

REICHWEITE
80/100
SCHADEN
40
FEUERRATE
50/100

.96 GALLON

Für den Nahkampf ist die .96-Gallon-Kanone aufgrund ihrer niedrigen Feuerrate nicht zu gebrauchen. Auch ein Duell mit Scharfschützen geht selten zu eurem Vorteil aus, da hierfür das letzte Quentchen Reichweite fehlt. In dem großen Spielraum dazwischen leistet die Waffe mit ein wenig Übung aber hervorragende Dienste; dank eines Sprinklers sowie eines Echolokators ist sie eine wertvolle Wumme für Teamspieler aus der zweiten Reihe. Kostenpunkt: 7.600 Münzen, ab Level 12 für alle interessierten Inklinge zu haben.

REICHWEITE
67/100
SCHADEN
80
FEUERRATE
15/100

TENTATEK-KLECKSER

Solltet ihr euch trotz aller Optionen auf den Junior-Kleckser festgelegt haben, bekommt ihr mit dem Tentatek-Kleckser ein sinnvolles Update – sofern ihr schon Level 4 erreicht und gerade 2.000 Münzen übrig habt. Alle Werte der Waffe sind in einem guten Mittelfeld angesiedelt, darüber hinaus erhaltet ihr mit der Haftbombe ein wirkungsvolles Wurfgeschoss. Im Zusammenspiel mit der Tintzooka bekommt ihr mit dem Tentatek-Kleckser eine prima Allround-Knarre ohne große Nachteile.

REICHWEITE
50/100
SCHADEN
45
FEUERRATE
55/100

Roller

Die verwünschte Klasse: Roller haben es schwerer als ihr Ruf.

KLECKSROLLER

Noch ein Frischling unter den Rollern? Kein Problem, denn mit dem schon ab Level 3 und 1.000 bezahlten Münzen zur Verfügung stehenden Klecksroller erhaltet ihr alles, was ihr zum Überleben braucht. Offene Flächen sind dank der kurzen Ausholzeit des Rollers schnell eingefärbt, Gegnern schneidet ihr mit Haftbombe und Heulboje wirkungsvoll den Fluchtweg ab. Die Medusa-Variante ist von den Werten her identisch und stattet euch mit Sprungboje und Tintentitan aus.

REICHWEITE
55/100
SPRITZSCHADEN
25-125
ROLLSCHADEN
140

DYNAROLLER TESLA

Erst ab Level 20 verfügbar und mit einem Preis von 25.000 Münzen nicht gerade billig, gehört der Dynaroller Tesla zu den potenziell tödlichsten Waffen des gesamten Spiels. Dank des deftigen Grundschadens, eines breiten Streufaktors und einer abartig hohen Reichweite könnt ihr es von einer erhöhten Position aus sogar mit Platschern und einigen Konzentratoren aufnehmen. Die Ladezeit ist allerdings enorm und macht euch für Hinterhalte verwundbar.

REICHWEITE
72/100
SPRITZSCHADEN
25-125
ROLLSCHADEN
160

QUASTO FRESCO

Der Quasto Fresco ist quasi das genaue Gegenteil vom gerade besprochenen Dynaroller Tesla – und genau da liegt seine Stärke. Mit unvergleichbarer Geschwindigkeit stürmt ihr dank dieses Pinsels nach vorne und sichert eurem Team besonders im Rangkampf einen großen Vorteil. Seid ihr dann auch noch mit der Ninja-Fähigkeit ausgestattet und habt den Kugelschild parat, könnt ihr euch Gegnern fast schon gefahrlos nähern, wenn sie euer Territorium angreifen.

REICHWEITE
10/100
SPRITZSCHADEN
28
ROLLSCHADEN
20

Blaster

Granatenstark: Mit den Blastern erhaltet ihr explosive Feuerkaft auf Kosten von Deckkraft innerhalb des Levels.

LUNA BLASTER

Lasst euch vom lustigen Aussehen des Luna Blasters nicht täuschen: Für 7.700 Münzen erhaltet ihr ab Level 11 einen der besten Blaster des Spiels. Seine extrem kurze Reichweite gleicht er dank eines dicken Explosionsradius wieder aus. Und das macht ihn so unverzichtbar in Arenen mit vielen Ecken und Abzweigungen. Achtet aber darauf, dass ihr nicht zu tief zielt, weil euer Geschoss sonst keine Explosion auslöst und ihr euren Vorteil so zunichte macht.

REICHWEITE
10/100
SCHADEN
125
EXPLOSION
80/100

BLASTER SE

Sollte euch als Blaster-Benutzer mehr nach einem offenen Schlagabtausch sein, könnte die SE-Variante die Waffe eurer Wahl sein. Die Reichweite ist höher als beim Luna Blaster, ihr verfügt über einen Kugelschild und richtet immer noch genug Schaden an, um einen Inkling mit nur einem direkten Volltreffer zu zermatschen. Eine verstärkte Defensive eurerseits sollte euch mit genug Lebensenergie ausstatten, um sofortige Gegenwehr aushalten zu können.

REICHWEITE
32/100
SCHADEN
125
EXPLOSION
70/100

Konzentrator

Nur für geübte Spieler: An den Konzentrator solltet ihr euch erst heranwagen, wenn euer Zielvermögen groß genug ist.

E-LITER 3K

Eine extrem lange Aufladezeit macht den E-Liter 3K für einen direkten Schlagabtausch unbrauchbar. Von einer erhöhten, übersichtlichen Position aus seid ihr jedoch in der Lage, ganze Levelabschnitte im Alleingang zu kontrollieren. Die Zielvisier-Variante besitzt zwar eine noch höhere Reichweite, sollte aber vermieden werden, denn aufgrund der veränderten Ansicht durchs Zielfernrohr verliert ihr die Übersicht über eure unmittelbare Umgebung. Für 12.500 Münzen ist der E-Liter 3K ab der 18. Stufe für euch erhältlich.

REICHWEITE
97/100
SCHADEN
40-180
AUFLADETEMPO
20/100

KLOTZER 14-A

Die perfekte Waffe für mobile Scharfschützen: Eine unerreicht schnelle Aufladezeit, gepaart mit hoher Mobilität, macht den Klotzer zum idealen Kampfgerät für ein eingespieltes Duo, bei dem euer Teamkamerad sich vorne um den Nahkampf kümmert. Dabei solltet ihr beachten, dass selbst ein voll aufgeladener Schuss nicht ausreicht, um einen Inkling zu besiegen. Gebt ihm also nach dem ersten Schuss so schnell wie möglich den Rest. Die Voraussetzungen für den Klotzer sind neben 8.300 Münzen auch ein eigener Inkling-Level von 15.

REICHWEITE
72/100
SCHADEN
30-80
AUFLADETEMPO
90/100

Splatling + Schwapper

Zu klein für eine eigene Kategorie, aber dennoch erwähnenswert: Bahn frei für Minigun und Eimer!

SPLATLING

Mit der Splatling verhält es sich ähnlich wie mit einem Konzentrator. Ihr müsst sie nicht nur für eine gewisse Zeit aufladen, sondern benötigt auch freie Sicht, um sie ideal nutzen zu können. Hinzu kommt aber, dass ihr mit der Splatling recht fix große Gebiete mit Tinte eindecken könnt. Den Hauptverbrauch solltet ihr dabei mit der dazu passenden Fähigkeit drosseln. Haltet, sobald ihr das Feuer eröffnet habt, sofort die ZR-Taste gedrückt, um eure Waffe nach dem Schießen wieder aufzuladen. Erhältlich ab Level 6 für 6.800 Münzen.

REICHWEITE
78/100
SCHADEN
28
BEWEGLICHKEIT
50/100

SCHWAPPER

Der unscheinbare Schwapper ist nützlicher als es zunächst aussieht. Die Reichweite mag vielleicht nur durchschnittlich erscheinen, doch dafür könnt ihr schnell Areale samt Gegnern einfärben, die sich auf einer höheren Ebene befinden. Um Feinde aus der Deckung zu locken, solltet ihr eure Insta-Bomben einsetzen oder gleich zum Tintferno greifen. Die 3R-Variante des Schwappers deckt dabei eine breitere Fläche ab, während der normale Schwapper mehr Tinte nach vorne verteilt. Ab Level 5 für rund 5.600 glänzende Münzen zu haben.

REICHWEITE
52/100
SCHADEN
70
GEWICHT
50/100

Die Fähigkeiten

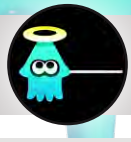
Jedes der insgesamt drei möglichen Kleidungsstücke, die ihr eurem Inkling anziehen könnt, verleiht ihm eine Haupt- sowie bis zu drei Nebenfähigkeiten. Dem Hauptattribut solltet ihr dabei eure meiste Aufmerksamkeit schenken, da ihr hiervon die meisten Boni erhaltet. Um zu starke Kombinationen zu vermeiden, wird jede Fähigkeit, je häufiger sie verwendet wird, in ihrem Wirkungsgrad um die Hälfte reduziert. Ein Beispiel: Lauftempo + erhöht eure Geschwindkeit normalerweise um 15%. Ist sie ein weiteres Mal als Hauptattribut vorhanden, erhaltet ihr dafür nur noch einen Bonus von 7,5%.

ANGRIFF +
30% mehr Schaden, allerdings muss die Mindestanzahl an Treffern eurer Waffe eingehalten werden.

BOMBENREICHWEITE +
Wurfgeschosse können um 50% weiter geworfen werden, als Nebenfähigkeit 25%.

ENDSPURT*
Für die letzten 30 Sekunden wird der Tintenverbrauch um 17% bzw. 11% reduziert.

LAUFTEMPO +
Erhöht euer normales Lauftempo um 15% oder 7,5%, wenn ihr es als Nebenfähigkeit verwendet.



RACHE*
Markiert für 12 Sekunden den Inkling, der euch besiegt hat. Steht nur als Hauptfähigkeit zur Verfügung.

RÜCKKEHR*
Erhöht nach eurem Respawn für 20 Sekunden die Tintenregeneration eurer Waffe um 16,3%.

SCHWIMMTEMPO +
Mit dieser Fähigkeit ist eure Schwimmfähigkeit um 10% beziehungsweise 5% höher als normalerweise.

SPEZIALABZUG –
Verringert den Spezialabzug, wenn ihr gesplattet werdet, um 66%, 80% und 87% (je Hauptfähigkeit).

SPEZIALLADEZEIT +
Erhöht die Ladegeschwindigkeit eures Spezialbalkens um 6,6% oder 2,2% als Nebenfähigkeit.

STARTVORTEIL*
In den jeweils ersten 30 Sekunden eines Matches bewegt sich euer Inkling um 50% schneller als sonst.

TINTENFISCH-NINJA
In Tintenfischform seid ihr auch in Bewegung unsichtbar, seid aber um 5% langsamer als üblich.

VERTEIDIGUNG +
Mit dieser Fähigkeit könnt ihr die Verteidigung eures Inklings um maximal 20% erhöhen.

AUFKLÄRUNG*
Steht euer Inkling am eigenen Startpunkt, könnt ihr die Position aller Feinde auf dem Touchpad erkennen.

BOMBENSCHNÜFFLER*
Diese Fertigkeit ermöglicht es euch, jederzeit feindliche Minen und Bomben sehen zu können.

HAUPTVERBRAUCH
Der Verbrauch eurer Waffe wird um 12% gedrosselt bzw. 6%, wenn ihr es als Nebenfähigkeit verwendet.

PHANTOM*
Feindliche Detektoren werden auf 2,5 Sekunden reduziert, Echolokatoren und Rache auf drei.

REGENERATION +
Die Tintenregeneration erhöht sich um 15% oder um 7,5%, je nach Haupt- oder Nebenfähigkeit.

SCHNELLE RÜCKKEHR
Werdet ihr gesplattet, müsst ihr nur noch vier und keine sechs Sekunden warten, bis ihr respawnt.

SEKUNDÄRVERBRAUCH
Der Verbrauch eurer Sekundärfähigkeit wird um bis zu 75% nach unten reduziert.

SPEZIALDAUER +
Alle Fähigkeiten werden in ihrer Wirkungsdauer verlängert oder ihr habt mehr Zeit zum Feuern.

SPRUNGINFILTRATION*
Euer Landepunkt ist beim Touchpad-Sprung nicht zu sehen, dafür dauert er auch eine Sekunde länger.

SUPERSPRUNG +
Mithilfe dieser Fähigkeit seid ihr mit dem Supersprung rund eine Sekunde eher am Ziel als normal.

TINTENTOLERANZ*
Tragt ihr Schuhe mit dieser Fertigkeit, verliert ihr nicht so viel Speed in feindlicher Tinte wie üblich (20%).

ZÄHIGKEIT*
Je weniger Teammitglieder von euch gerade auf dem Feld sind, desto schneller füllt sich die Spezialleiste.

*Diese Fähigkeiten stehen bei den jeweiligen Kleidungsstücken nur als Hauptattribut zur Verfügung.

Die Klamottenmarken

Jede der insgesamt 15 Marken im Spiel (Amiibo nicht einbezogen) setzt sich aus jeweils einer Hauptfähigkeit sowie bis zu drei Nebenfähigkeiten zusammen, abhängig vom Seltenheitsgrad und vom Preis. Die Hauptfähigkeit ist dabei für jedes Kleidungsstück fest vorgegeben, doch bei den Unterkategorien kommt ein Zufallsfaktor ins Spiel. Je nach Marke besteht eine fünf Mal so hohe Chance wie bei anderen Brands, eine bestimmte Nebenfertigkeit zu bekommen. Zum Ausgleich dafür ist für die jeweilige Marke aber die Chance nur halb so hoch, eine andere, spezifische Fähigkeit freizuspielen zu können.

FAMITSU/KOG

Die ersten beiden Marken in der Liste bilden zugleich eine der Ausnahmen: Keine der Fähigkeiten im Spiel hat hier eine höhere Chance, von euch freigespielt zu werden.

FOCUS

Mehr Spezialladezeit +, weniger Sekundärverbrauch. Steht euch der Sinn nach dieser Aufteilung, sind Kleidungsstücke von Focus genau euer Ding!

GIAN

Eine höhere Chance auf Nebenfähigkeiten mit dem Hauptverbrauch-Attribut gibt es mit dieser Marke. Gleichzeitig sinkt jedoch auch die Hoffnung darauf, Lauftempo + zu bekommen.

INKLINE

Die Marke eurer Wahl, sofern ihr es darauf anlegt, Verteidigung + zu bekommen. Passenderweise reduziert ihr damit jedoch auch den Zufallsfaktor für Angriff +. Eher eine Marke für Defensiv-Spieler.

JAKOMU

Jakomu erlebt derzeit ein großes Comeback – wie gut, dass dadurch auch die Chancen auf Schnelle Rückkehr steigen. Mit Spzialabzug - kombiniert sich dieser Stil allerdings überhaupt nicht gut.

KALAMATI

Trockenes Logo, bunte Klamottenauswahl:Kalamati verschafft euch bessere Chancen darauf, Spezialladezeit + zu erhalten, dafür aber leider auch weniger Spezialdauer.

KRAKON

Sind Leistungsschwimmer unter euch? Dann gönnt euch die neue Kollektion von Krakon für Schwimmtempo +. Der Nachteil daraus? Weniger Verteidigung +.

KUTTEL-KORPS

Klamotten vom Kuttel-Korps könnt ihr nicht kaufen, sondern nur erkämpfen – sowohl im Einzelspielermodus als auch in Form von Belohnungen für das Erreichen von Level 25 und 50.

RILAX

Alle Kleidungsstücke mit diesem Logo erhöhen die Chance auf Sekundärverbrauch, dafür aber ist es weitaus unwahrscheinlicher, Regeneration zu bekommen.

ROCKBERG

Nix für die oben angesprochenen Schwimmer: Schwimmtempo + wird reduziert, dafür aber könnt ihr dank Lauftempo + den Marathonläufer rauslassen.

SAGITRON

Rüstet ihr euch mit Klamotten dieser Firma aus, besteht eine höhere Chance darauf, Supersprung + zu erhalten. Gleichzeitig reduziert ihr eure Aussichten auf eine Schnelle Rückkehr.

SQUID GIRL

Das Tintenfischmädchen schert sich nicht um Boni oder Abzüge: Alle Fähigkeiten haben bei dieser Marke die gleichen Chancen.

SQUIDFORCE

Zu den Waffen: Angriff + steht bei dieser Marke ganz oben auf der Skala. Weniger gefragt hingegen ist Hauptverbrauch. Da will jeder Schuss wohlüberlegt sein.

TENTATEK

Regeneration + gefällig? Dann wickelt eure Tentakel doch in die flauschige Mode von Tentatek. Als Nachteil daraus ist die Chance auf Supersprung + verringert worden.

ZEKKO

Mit Markenklamotten aus dem Hause Zekko verpasst ihr nie wieder die Chance auf Spezialabzug -. Weniger auf dem Programm steht dafür leider Spezialdauer +.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

DIE KOLUMNE
von Lukas Schmid

NINTENDOS KAMPF GEGEN WINDMÜHLEN

Passend zum Start von Nintendo ins Mobile-Geschäft will man anscheinend auch die strikten Sicherheitsregeln des Konzerns auf der neuen Hardware umsetzen – ein Plan, der von Anfang an zum Scheitern verurteilt ist.

„Servus Schmuddel – sieht so aus, als hättest du gewonnen. Gratulation! Schicke mir bitte so schnell wie möglich eine Mail mit deinen Infos – unser Heft hat am 4. November Redaktionsschluss und wir wollen natürlich deinen Namen drin haben :)“

Harmlos genug, diese Nachricht, oder? Nicht nach Meinung des Algorithmus, der für Nintendo die Foren des Miiverse absucht und sie nach gegen die Regeln des sozialen Netzwerkes verstoßende Posts durchforstet. Diese von mir verfasste Nachricht im Rahmen unseres Highscoreknacker-Wettbewerbs zu *Super Mario Maker* wurde kurzerhand gelöscht – dabei handelt es sich schon um die entschärfte Version. Die ursprüngliche Nachricht enthielt meine Arbeits-E-Mail-Adresse und brachte mir eine zweiwöchige Miiverse-Sperrung ein, die erst durch einen Anruf meinerseits bei unserem Kontaktmann bei Nintendo zurückgenommen werden konnte.

Das ist an und für sich bereits ärgerlich und erhält vor allem in Kombination mit der Ankündigung des ersten offiziellen Mobile-Projekts *Miitomo* unangenehme Relevanz: Die Aussage, dass man den Spieler der Smartphone-Software eine sichere, spaßige Umgebung zum gegenseitigen Austausch bieten wolle, kann nämlich durchaus so verstanden werden, dass man auch auf der neuen Hardware ähnlich bescheuerte Jugendschutzbestimmungen plant. Zur Erinnerung: Im Miiverse in Kontakt mit anderen Spielern zu treten, ist eine wahre Tortur; persönliche Nachrichten an User, die nicht in der Freundesliste sind, sind nicht möglich. Nicht die idealen Voraussetzungen für ein soziales Netzwerk und auf den offen gestalteten Betriebssystemen von Smartphones und Tablets nicht weniger als blanker Hohn. **Euer Lukas**

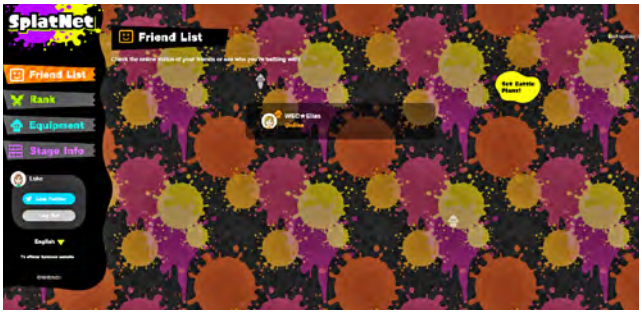
LESERPOST

SPLATOON-SPIELER WISSEN BESCHEID!

In der letzten Ausgabe verneinten wir, dass man im Voraus sehen kann, welche Maps in *Splatoon* als Nächstes anstehen. Falsch gedacht!

Hallo Lukas,
ich habe soeben die Leserbriefe der letzten N-ZONE-Ausgabe durchgelesen und mir ist der Teil mit den *Splatoon*-Ankündigungen aufgefallen, also hinsichtlich wann Maps wechseln und welche als Nächstes anstehen. Wahrscheinlich habt ihr es eh schon bemerkt – es gibt inzwischen eine entsprechende Seite, auf der man sich die zukünftigen Rangkampfarten und die Maps anzeigen lassen kann. Und noch einige andere tolle Sachen – unter diesem Link gelangt man zu der Homepage: https://splatoon.nintendo.net/sign_in. Dort muss man sich dann nur noch mit seiner Nintendo ID einloggen. Vielleicht solltet ihr den Link im nächsten Heft einmal abdrucken =) Liebe Grüße aus der Steiermark, **Marco**

Lukas: Na, das ist ja eine super Sache! Tatsächlich kann man auf der offiziell von Nintendo präsentierten Homepage nachsehen, welche Maps als Nächstes spielbar sein werden. Eine große Hilfe für alle Fans des Farbshooters, die auf ihren Lieblingskarten ranwollen! Noch lieber wäre es mir allerdings, wenn Nintendo die nervige Map-Beschränkung einfach per Patch entfernen würde.

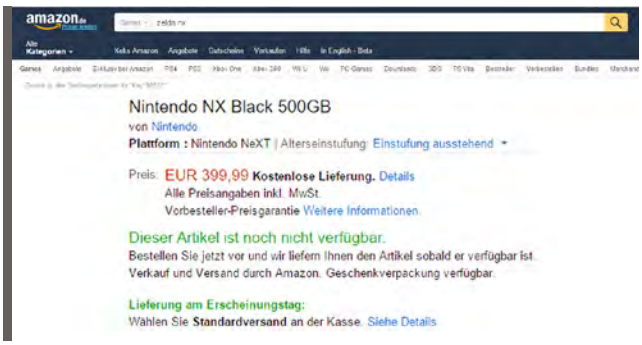


LESERPOST

NX-LEAK AUF AMAZON.DE?

Unser Leser Lukas meint, eine sensationelle Entdeckung auf amazon.de gemacht zu haben – und wir sind der Sache nachgegangen.

Lieber Lukas, liebe N-ZONE,
ich bin es wieder, der Lukas aus Aachen. Ich fand mit meinem Freund, als wir auf amazon.de „Zelda NX“ eingegeben haben, die Kaufseite zum NX. Wahrscheinlich hatte Amazon gerade eine Testveröffentlichung zu der Seite gemacht. Unsere Tweets mit Screenshots von der Seite wurden mehrmals von irgendjemandem gelöscht, wir wissen aber nicht, von wem. Auf dem Screenshot befinden sich Preis, Name und die Speichergröße. Die Konsole kostet 399,99 Euro, hat 500 GB Speicher und heißt Nintendo Hybrid. Auf dem Screenshot steht zwar Nintendo NeXT, aber das wurde kurz vor dem Löschvorgang geändert. Was meint ihr zu meinem Leak? Habt ihr ähnliche Erwartungen gegenüber dem NX? Ich bin gespannt. Viele Grüße aus Aachen, **Lukas**



Lukas: Hallo Lukas, hier auch Lukas! Wenn dieser Leak stimmen würde, wäre er für Nintendo-Fans wohl eine kleine Sensation, schließlich ist noch praktisch nichts zu NX bekannt. Ich habe allerdings nachgefragt und Nintendo sagt, dass es sich bei dem Eintrag um einen Fake handelt – anscheinend wurden du und dein Freund von jemandem reingelegt. Klar könnte Nintendo das auch einfach behaupten, um den Leak zu vertuschen, aber das bezweifle ich. Der Eintrag klingt einfach zu spezifisch und die Details zu sehr nach Fan-Wunsch, um echt zu sein. Die Twitter-Sache kann ich auch nicht erklären, es darf aber stark angezweifelt werden, dass Nintendo einfach eure Tweets löscht. So viel technischen Einfluss auf den Kurznachrichtendienst hat der Mario-Konzern definitiv nicht!

N-ZONE-HIGHSCORE-KNACKER

DARUM GEHT'S IM HIGHSCORE-KNACKER: Der Highscore-Wettbewerb stellt eure Talente in verschiedenen Spielen und Disziplinen auf die Probe – nur die Besten können gewinnen. Also ran ans Gamepad und losgelegt!

DER LETZTE WETTBEWERB:
Wir gratulieren unserem Leser Steffen Lubusch, der sich mit einer rekordverdächtigen Restzeit von 449 Sekunden in dem von Lukas gebauten Level „Take a Deep Breath" in *Super Mario Maker* vor der ebenfalls starken Konkurrenz platzierte! Unser Leser Flo Simon war mit 447 Sekunden nur knapp dahinter – und stellte seinen grandiosen Run sogar auf Youtube. Unter https://www.youtube.com/watch?v=mItp8Q4Syik&feature=youtu.be könnt ihr ihn euch ansehen!

DER AKTUELLE WETTBEWERB:
Aufgrund des enormen positiven Feedbacks schicken wir euch in diesem Monat noch einmal in *Super Mario Maker* ins Rennen. Diesmal drehen wir die Anforderung aber um: Gewinner ist, wer sich am längsten im Level **„How long can you survive?"** halten kann – im Idealfall stehen am Ende also 001 Sekunden auf dem Zeitzähler. Um zu dem Level zu gelangen, gebt ihr im Menü von *Super Mario Maker* die **ID 74AB-0000-00D4-1FE5** ein und schwups seid ihr am richtigen Ort! Postet daraufhin ein Bild eurer Leistung in den Levelthread im Miiverse und schickt uns unbedingt eine Mail mit dem Bild, eurem Namen und eurer Adresse an *lukas.schmid@computec.de*. Der beste Hüpfheld erhält mehrere Pappaufsteller, ein Schlüsselband und coole Kühlschrankmagneten im Design von *Super Mario Maker*. Einsendeschluss ist der 29. November 2015. Viel Glück und viel Spaß beim Spielen!

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

DIE GEWINNER DES N-ZONE-SUPERLIGA-FACEBOOK-TURNIERS

Wir bedanken uns herzlich für die rege Teilnahme an unserem *Splatoon*-Turnier auf Facebook! Das Gewinnerteam erhält von uns coole Preise rund um den kunterbunten Farbshooter!

1. Platz: Team Tintenkiller – Leanny, Sporti, Brian und Rizard
2. Platz: Team Wii Elite Clan – Madara, Hypex, Zitrone und Jut
3. Platz: Team NT★Elite – Tubahl, Lina, Cami und Shiron

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

DIE SUPER MARIO MAKER-BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir ab sofort ID-Codes der *Super Mario Maker*-Levels unserer Leser, damit andere Pilzkönigreich-Bauer diese genießen können!

Levels von Frederic

Pro or not?:	12A6-0000-0016-EC2B
Bowser's Airship:	9E70-0000-0023-1638
Diving with Olimar V2:	AC10-0000-005D-5F96

Levels von Anton Gröschler

Bowser jr. 1(2) Factory:	9467-0000-00A7-F890
The impossible Maze:	EA7A-0000-007E-C18C
The fantastic World of Joshy:	2972-0000-0036-F7AD

Habt ihr auch Levels, die ihr mit den Lesern der N-ZONE teilen wollt? Sendet einfach die IDs sowie die Namen der Levels an lukas.schmid@computec.de!

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:

Mehrere Leser ließen uns hübsche Zeichnungen rund um *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* zukommen. Wir zeigen eine kleine Auswahl der Bilder. Den Gewinner bestimmten wir per Los – toll waren sie nämlich alle! Weil Lukas seine Wette wieder einmal verloren hat, musste er sich im kalten Novemberwetter von seinen Kollegen einen Eimer Wasser über die halb gefrorene Rübe schütten lassen. Kaltes Wasser macht ja angeblich wach – das kann Lukas jetzt bestätigen! Und Marco hatte seinen Spaß.

GEWONNEN!

DIE AKTUELLE WETTE

Diesmal sind anlässlich des vor Kurzem zu Ende gegangenen Halloween die Schreibtalente unter euch gefragt. Lukas wettet, dass es keinen Leser gibt, der ihm eine Geschichte mit Nintendo-Bezug schreiben kann, die ihm das Blut in den Adern gefrieren lässt. Damit das nicht zu einfach ist, müsst ihr euch kurz halten – die Geschichten dürfen maximal drei Sätze lang sein. Das kann dann in etwa so aussehen:

Als sich die Bosstüre hinter Link schloss, war er bereit, wieder einmal einem monströsen Widersacher entgegenzutreten. Was er nicht erwartet hatte, war, dass der riesige Raum völlig leer war und das Tor hinter ihm nun für immer versperrt.

Irrt Lukas sich, muss er den Wetteinsatz nachholen, der ihm vor einigen Monaten aufgrund seines gebrochenen Armes von Praktikant Lukas abgenommen worden war: Er muss also einen Handstand machen und mindestens fünf Minuten halten. Die Aktion halten wir wie üblich auf einem Foto fest. Der Gewinner erhält zudem ein *Pokémon*-Rundum-glücklich-Paket, bestehend aus Plüschfigur, Sammelkartenset, Kühlschrankmagneten und Lineal. Einsendeschluss ist der 29. November 2015. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg!

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

Sag mal! DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Frederic gefiel uns am besten.

Und jetzt seid ihr dran: Was sagt die gruselige Maid zur Protagonistin von *Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers* in dieser Szene? Schickt uns eure Texte bis zum 29. November 2015 an lukas.schmid@computec.de! Der unserer Meinung nach lustigste Spruch kommt ins nächste Heft!

LESERPOST

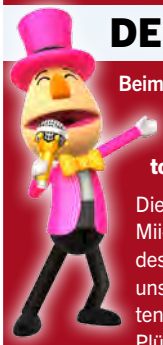
EIN T-SHIRT, WÜRDIG EINER PRINZESSIN

Als Geburtstagspräsent gibt's royale Klamotten.

Lieber Lukas, liebe N-ZONE,
ich hab zum Geburtstag für meinen besten Kumpel ein T-Shirt mit einem Bild von Peach gestaltet. Nun hab mir überlegt, ich lasse euch mein Bild auch zukommen. Wenn's euch gefällt, würde ich mich freuen, wenn ihr es abdruckt. Wenn nicht, dann nicht :)
Viele Grüße, **Johannes Paul**

Lukas: Es gefällt sogar sehr, und wir drucken es natürlich sehr gerne ab! So, damit ist deine Arbeit aber noch nicht getan: Als Nächstes wünsche ich mir ein Bild deines Kumpels, der das T-Shirt trägt! Ich bin ja schließlich gespannt, wie sich das Endergebnis so macht, und will wissen, wie es deinem Kumpel gefällt.

DER PROMii-WETTBEWERB

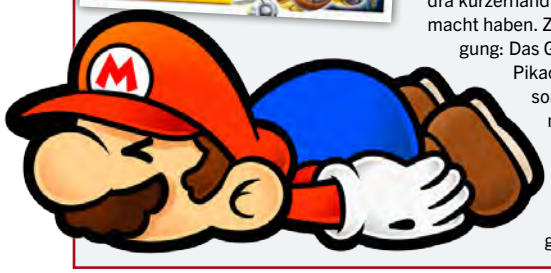


Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von Shigeru Miyamoto aus der letzten Ausgabe kommt von Lukas Nekam!

Diesmal werden wir politisch – wir suchen nach einer Mii-Version des republikanischen Anwärters auf das Amt des US-amerikanischen Präsidenten, **Donald Trump**. Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft abgedruckt, der Gewinner erhält zudem eine Plüschfigur des Pokémons Zekrom!

Einsendeschluss ist der 29. November 2015. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Erfolg beim Basteln!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 11/2015 ALLES SCHIEF



Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die Fehler des Monats findet ihr hier!

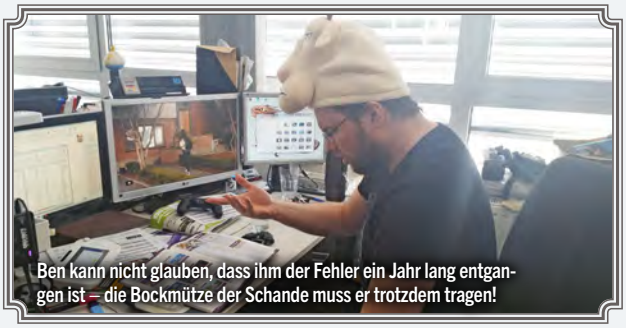
• Leser Frederic machte uns auf einen Fehler aufmerksam, der bereits seit einem stolzen Jahr unser Heft ziert: Auf der Kaufberatungsseite der Topspiele-Rubrik steht im Kasten zu *Mario Kart 8* der Text zu *Need for Speed: Most Wanted*. Na, wenn das mal keine Auszeichnung als Bock des Monats wert ist!

• Unser Leser Thomas, der in der letzten Ausgabe die N-ZONE-Wette gewonnen hatte, wies und darauf hin, dass wir aus seiner Frau Alexandra kurzerhand einen Alexander gemacht haben. Zu unserer Verteidigung: Das Geschlecht der als Pikachu verkleideten Personen war auf dem Bild nicht zu erkennen!

• Ebenfalls im Wettbüro wurde aus Redaktionsmitglied Lukas einfach Lucas – mit beiden Schreibweisen in nur einem Satz. Schuld daran trägt diesmal unsere fleißige Lektorin, die beim Umstellen eines Satzes Lukas' Namen eine neue Schreibweise verpasste.

• In der Promii-Rubrik wurde der Preis diesmal nicht an den Gewinner, sondern an den Gewinn verschickt. Was das bedeuten und was der Gewinn mit sich selbst anstellen soll? Das wissen wir leider auch nicht!

• Im eShop-Bereich hat Lukas beim *Shovel Knight*-DLC das scheinbar Unmögliche geschafft und ein neues Spielegenre erschaffen – es hört auf den Namen Yacht Club Games! Seltsamerweise ist das derselbe Name, den auch das Entwicklerstudio des Retro-Hüpfers trägt. Hmmm …



Ben kann nicht glauben, dass ihm der Fehler ein Jahr lang entgangen ist – die Bockmütze der Schande muss er trotzdem tragen!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Die drei Teile von *Star Wars: Rogue Squadron*, die für N64 und Gamecube erschienen sind, hätten beinahe eine Fortsetzung für die Nintendo Wii spendiert bekommen.

STAR-WARS-FAN

Liebe N-ZONE-Redaktion,
in der N-ZONE 01/2015 hattet ihr schon einmal einen Leserbrief von mir veröffentlicht. Darin ging es um das von Factor 5 entwickelte, aber niemals veröffentlichte *Rogue Squadron*-Spiel für die Wii. Ich hatte die Hoffnung geäußert, dass das Spiel in irgendeiner Weise noch einmal veröffentlicht werden könnte, und mich auf eurer Anraten hin an Nintendo und EA gewandt – leider ohne Erfolg. Nun will ich es noch einmal bei euch versuchen: Es kann doch beim besten Willen nicht sein, dass ein (fast) fertiges Spiel in irgendwelchen Firmenkellern beziehungsweise auf irgendwelchen Festplatten vor sich hin schimmelt – zumindest eine eShop-Veröffentlichung sollte doch drin sein und könnte jedem Beteiligten zumindest ein kleines Sümmchen bringen. Und falls noch für das letzte Aufpolieren des Programmcodes das nötige Kleingeld fehlt – wozu gibt es die Finanzierung über Kickstarter? Auch wenn es sich „nur" um eine Wii-Fassung handeln würde: Jeder weiß, wozu Factor 5 programmiertechnisch in der Lage war und wie uns so ein Spiel auch heute noch begeistern würde. Es werden schließlich ständig alte Titel aufgehübscht und als HD-Neuauflagen veröffentlicht! Hier kommt ihr als führendes Nintendo-Magazin ins Spiel: Sicher sitzt bei euch in der Redaktion auch der ein oder andere *Star Wars*-Fan, der einmal bei den beteiligten Firmen nachbohren könnte. Oder ihr könntet eine entsprechende Online-Petition ins Leben rufen! Es gibt einfach so viele Fans im Netz, die dieses Spiel – auch in Zeiten eines *Star Wars: Battlefront* – spielen würden ! Vielleicht schaffe ich es mit meinem Anliegen noch einmal zu euch ins Heft – auf dass „A New Hope" eine ganz neue Bedeutung bekommt …

N-ZONE: Wir fühlen uns geehrt, aber leider überschätzt du da unsere Möglichkeiten ganz gewaltig: Klar, wir können eine Petition im Internet starten, die wird aber nur, weil N-ZONE draufsteht, auch nicht durch die Decke gehen. Wir werden bei nächster Gelegenheit gerne versuchen, mit den Leuten von Factor 5 Kontakt aufzunehmen, es ist aber nicht davon auszugehen, dass sie in der Causa noch viel zu entscheiden haben. Die Wahrheit ist wohl, dass sich das Spiel finanziell für die Beteiligten nur wenig Relevanz hat, zumal der Titel durch die übergewanderten Rechte sowie den Konkurs von Factor 5 ohnehin kaum noch unter der *Star Wars*-Flagge erscheinen könnte. Sehen wir der Tatsache ins Auge: Sogar wenn EA inzwischen über die Rechte an dem Spiel verfügen würde, würde sich eine Wii-U-Veröffentlichung kaum lohnen – die Userbase ist einfach zu klein, um wirklich Gewinn abzuwerfen. Und außerdem kann es – auch sein, dass der Titel einfach nicht allzu gut war und deswegen eingestampft wurde. In den letzten Jahren des Bestehens hat sich Factor 5 nicht unbedingt mit Ruhm bekleckert. Wir bleiben hinsichtlich der Sache gerne am Ball – allzu große Hoffnungen solltest du dir aber nicht machen.

Es grüßt euch **Markus**

QUALITÄT PUR!

Grüß euch!
Vielen Dank für die Arbeit, die ihr euch trotz der steigenden Internet-Konkurrenz antut. Die neuesten Neuigkeiten lassen sich überall beinahe schon vor den offiziellen Ankündigungen herausfinden. Hier liegt ein Problem: Es wird viel zu wenig recherchiert und den Berichten mangelt es an Qualität. Deshalb bleibe ich immer noch eurer Zeitschrift treu. Man merkt einfach, dass ihr euch mit euren Artikeln wesentlich intensiver auseinandersetzt.

N-ZONE: Grüß dich Marco! Hach, würden doch nur alle Spieler die Sache so sehen wie du, unser Fortbestand wäre noch für die nächsten 50 Jahre gesichert :-) Vielen lieben Dank!

Für mich der bisher wichtigste Artikel, beziehungsweise eigentlich eher Service, liegt schon eine gute Zeit lang zurück, jedoch wird er immer wieder hervorgeholt. Gemeint ist euer *Fire Emblem: Awakening*-Artikel in der Ausgabe 06/2013. Hättet ihr nicht diese wertvollen Informationen (vor allem die Modifikatoren) für uns Leser zusammengetragen, hätte ich wohl keine Chance gehabt, das Spiel auf Extrem + abzuschließen. Und jetzt kann ich den neuen Teil kaum erwarten! Hierzu hätte ich einen Wunsch: Bitte macht euch für *Fire Emblem: Fates* noch einmal dieselbe Mühe und überschüttet uns mit Infos, Tipps und Tricks.

N-ZONE: Wow, tolle Sache, dass der Artikel für dich so hilfreich war! Ob wir für den kommenden *Fire Emblem*-Ableger dasselbe machen können, hängt von mehreren Faktoren ab, vor allem vom verfügbaren Platz im Heft sowie unserer zeitlichen Auslastung. Wie du dir vorstellen kannst, schluckt so ein Text ganz schön viel Ressourcen! Versprechen können wir dir deswegen keines geben, wir behalten deine Bitte aber im Hinterkopf.

Mit freundlichen Grüßen aus Österreich, **Marco**

FREUNDE GESUCHT

Hallo N-ZONE Team!
Eure Infos halten mich frisch.

N-ZONE: Ich glaube, dieses Lob hatten wir bisher noch nie – vielen lieben Dank :-)

Ich habe letztens zufällig mit – vermutlich – Marco *Splatoon* während des Splatfests spielen können und darüber zu seinem Nutzerprofil gefunden. Sind Freundesanfragen an die Redaktion im Allgemeinen okay?

N-ZONE: Freundesanfragen sind natürlich in Ordnung. Wie wir damit umgehen, handhabt aber jeder Redakteur anders, da haben wir keine einheitliche Linie. Bei unserem offiziellen N-ZONE-Account seid ihr aber freilich alle willkommen!

Was haltet ihr von der Beliebtheit von Ego-Shootern bei Minderjährigen? Es ist in meiner Umgebung sehr schlimm!

N-ZONE: Kommt auf den Ego-Shooter an – *Metroid Prime* und *Metroid Prime: Echoes* etwa sind beide ab zwölf Jahren freigegeben und damit auch für jüngere Spieler geeignet. *Call of Duty*, *Battlefield* und Co. haben aber freilich in den Händen von Kindern nichts verloren.

Was ist das schwerste Strategie-Spiel, das ihr kennt?

N-ZONE: Ich denke, da gibt es keine einheitliche Antwort. Die knackigsten Strategiespiele fin-

det man aber definitiv auf dem PC – alleine schon wegen der riesigen Auswahl :-)

Und was erwartet ihr von der Nintendo NX?

N-ZONE: Jede Menge erwarten wir uns davon! Aber wahrscheinlich erwartest du dir eine etwas detailliertere Antwort. Wir erwarten uns, dass sich die Gerüchte bewahrtheiten, dass wir es also mit einer Mischung aus Konsole und Handheld zu tun bekommen.

1-UP von **Joshua (Yoshi) Kleinau.**

EIN LIEBESBRIEF

Hallo ihr Lieben!
Mit diesem Schreiben möchte ich einfach nur Danke sagen! Ich lese jeden Monat begeistert die N-ZONE und freue mich jedes Mal aufs Neue, wenn das Heft in meinem Briefkasten liegt. Eure Berichte und Tests sind einfach klasse. Sie haben mich schon oft zum Kauf von neuen Spielen überredet. Vor allem finde ich den Retro-Teil eures Magazins toll. Auch wenn ich erst 16 bin und man meinen könnte, dass ich diese Spiele gar nicht richtig kenne, bin ich mit einem Bruder aufgewachsen, der genauso Nintendo-verrückt ist wie ich. Deshalb hab ich auch zu alten Klassikern einen großen Bezug und freue mich, etwas über sie zu lesen. Neben euch möchte ich auch noch meiner besten Freundin Isabel danken, die mich dazu überreden hat, euer Heft zu abonnieren. Ich glaube, jeder freut sich, wenn er seinen besten Zockerfreund gefunden hat.

N-ZONE: Ach, Anastasia, wenn wir deinen Brief lesen, werden wir ja ganz rot! Danke für die unheimlich lieben Worte! Es freut uns total, dass du so mit unserer Arbeit zufrieden bist :-)

Vielen Dank an euch alle!
Anastasia Danielzick

ZENSIERT!

Hallo N-ZONE-Team ;)
Jetzt muss ich euch auch mal schreiben, da ich schon zu den älteren Nintendo-Freaks dazugehöre (*hust36*). Großes Lob an euer Heft, wenn man die Zeit von damals noch im Kopf hat, hätte ich nicht gedacht, dass ihr es bis hierher schafft. Etliche ehemalige Konkurrenten wie *Total*, *Fun Vision* oder auch das *Club Nintendo*-Magazin gibt es inzwischen schließlich nicht mehr.

N-ZONE: Tja, die N-ZONE ist eben nicht totzukriegen ;-) Und so lange wir so treue Leser wie dich haben, wird sich das zum Glück auch nicht so schnell ändern!

Ich schick euch auch noch ein paar Bilder mit von meinen Konsolen, Spielen und so weiter.

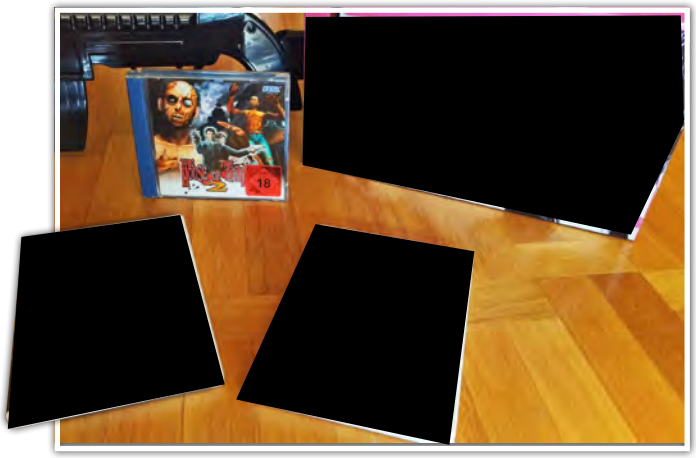
N-ZONE: Meine Güte, du machst es uns nicht leicht – da ist ja lauter indiziertes Zeug drauf zu sehen! Wir haben da mal ein „bisschen" zensiert, um keine Probleme mit dem Jugendschutz zu bekommen.

Schade, dass auf der Wii U gar nichts mehr geht. Angefangen von meinen Lieblingstiteln wie *Mortal Kombat* über *The House of the Dead* bist hin zu einem Top-*Zelda*-Titel, der ja auch schon ewig auf sich warten lässt. Oder auch *Street Fighter 5*. Wenn ich da lese, dass das Ding nur für PS4 und den PC kommt, dreht es mir als altem Nintendo-Hasen den Magen um. Was wir früher fröhlich rumgeprügelt haben bei *Street Fighter*, *Mortal Kombat* oder *Killer Instinct*! Ach, das war schon eine coole Zeit!

N-ZONE: Wir nehmen jetzt einfach einmal an, dass du stets von den in Deutschland nicht indizierten Teilen der jeweiligen Spiele sprichst. Ansonsten: Ja, du hast völlig recht! Es ist sehr schade, dass es viele ehemals auf Nintendo-Konsolen groß gewordene Serien nicht auf Wii U oder zumindest den 3DS schaffen.

Ich Spiele nach wie vor am liebsten auf der Konsole oder PC. Da muss schon viel passieren, bevor ich mir ein Spiel auf dem Handy installiere … Nur zu gut, dass jetzt *Super Mario Maker* erschienen ist, damit meine Wii U

Unser Leser Meik aus Dresden schickt uns dieses tolle *Dragon Ball*-Bild, das er gemalt hat. Vielen Dank, das hast du wirklich ungemein schön gezeichnet!



Da_Andal schickt uns Bilder seiner Spielesammlung. Das einzige Problem: Da zahlreiche der gezeigten Spiele indiziert sind, müssen wir leider drastisch zensieren!

Fabio meint, dass in unseren Retro-Artikeln zu viel gespoilert wird. Aber ist das bei alten Spielen wie *Link's Awakening* wirklich noch ein zu beachtender Faktor?

nicht gänzlich verstaubt. In diesem Sinne macht so weiter. Grüße aus Landshut, **Da_Andal**

RETRO-SPOILER

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich überspringe mal gekonnt den Lobteil – da ihr ja ohnehin bereits wisst, wie toll ihr seid –, und komme zu einer Kleinigkeit, die mir seit einigen Ausgaben sauer aufstößt: Im Retroteil, den ich übrigens sehr gerne lese und nicht missen möchte, seid ihr dazu übergegangen, richtig schwerwiegende Spoiler einzubauen, beispielsweise in der letzten Ausgabe zu *Link's Awakening*: Hier habt ihr den letzten Endgegner gezeigt und verraten, dass die gesamte Insel nur im Traum des Windfisches existiert. Solche Spoiler kommen leider sehr häufig in dieser Rubrik vor. Obwohl die Spiele schon älter sind, kommen sicher viele junge Leser erst durch eure Artikel auf die Idee, diese zu spielen, und würden gerne die Geheimnisse selbst lüften. Ich fände es toll, wenn diese Tests genau wie jene zu den Neuerscheinungen gehandhabt werden würden.

N-ZONE: Hallo Fabio! Danke für das nicht erfolgte Lob – das dann ja doch ein Lob war ;-) Wir können deinen Einwand zu den Retro-Artikeln natürlich verstehen, müssen jedoch einwenden, dass es sich eben nicht um Tests handelt; vielmehr dienen die Texte als Rückblicke auf alte Titel, welche dazu dienen, herauszustreichen, was diese ehemals ausgezeichnet hat. Da diese markanten Punkte sich oftmals um die Geschichte drehen, müssen wir auch diese ab und an entsprechend ins Detail gehend betrachten – gerade *Link's Awakening* wird je gerade durch die melancholische Handlung zu etwas ganz Besonderem. Das ist natürlich für diejenigen nicht ideal, welche die entsprechenden Titel noch nicht kennen, aber so eine lange Zeit nach dem Release ist der ein oder andere Spoiler doch zu verkraften, denkst du nicht? Wir nehmen deine Anregung aber natürlich trotzdem zur Kenntnis und werden von Fall zu Fall entscheiden, ob eine Erklärung der Handlung eines Spiels von Relevanz für das Leseverständnis ist – versprochen :-)

Macht weiter so! Euer treuer Leser **Fabio M.**

LEGO FÜR DIE LADY

Hallo liebe Redaktion,
ich spiele schon seit über 20 Jahren leidenschaftlich gerne Videospiele von Nintendo und lasse kein *Zelda*, *Metroid* und Co. aus. Leider teilt meine Freundin dieses Hobby nicht. Ich glaube, es gibt kein Spiel, mit dem sie sich bisher länger als eine halbe Stunde beschäftigt hätte. Aber vor Kurzem ist das Unglaubliche passiert: Sie meinte tatsächlich, dass wir uns doch mal ein Spiel zulegen könnten, das man kooperativ spielen kann! Sie dachte da konkret an ein Spiel aus der *Lego*-Serie. Damit ich diese einmalige Gelegenheit gut nutzen kann, ist jetzt eure Hilfe gefragt. Es gibt so viele *Lego*-Spiele für die Wii U, es sind bestimmt schon an die 10 Stück, wenn ich mich nicht irre. Ich habe zwar alle N-ZONE-Ausgaben gelesen, aber leider nicht alle aufbewahrt. Daher kann ich die Qualität der einzelnen Spiele nicht mehr einschätzen. Könnt ihr mir einen Tipp geben? Grundsätzlich ist natürlich das Thema wichtig (*Batman*, *Jurassic World*, etc.), aber gibt es davon abgesehen *Lego*-Spiele, die besonders empfehlenswert sind? Gibt es welche, von denen man auf jeden Fall die Finger lassen sollte? Ich brauche euren Rat, damit ich diese einmalige Chance nutzen kann, jemanden, der eigentlich kein Interesse an Nintendo hat, davon zu überzeugen, wie viel Spaß man damit haben kann.

N-ZONE: Servus André! Na, dann hoffen wir mal, dass deine Freundin ihrem Vorsatz auch treu bleibt ;-) Für einen allgemeinen Überblick über alle erhältlichen *Lego*-Lizenzspiele raten wir dir, einen Blick in die letzte Ausgabe der N-ZONE zu werfen – just dort haben wir diese alle im Rahmen unseres Tests zu *Lego Dimensions* aufgezählt. Ansonsten kannst du mit den Wii-U-Teilen kaum etwas falsch machen, auch die schlechtesten Bauklötzchen-Abenteuer sind immer noch gut und machen zu zweit noch immer jede Menge Spaß. Nur *Lego City: Undercover* musst du außen vor lassen, das hat keinen Mehrspielermodus. Unser Nummer-eins-Tipp ist *Lego Marvel Super Heroes*, unserer Mei-

Auf der Wii U gibt es zahlreiche Lego-Spiele mit Lizenzen. Das unserer Meinung nach beste ist *Lego Marvel Super Heroes*!

nung nach das bisher beste Lego-Lizenzspiel. Aber auch mit den beiden für Wii U erhältlichen *Lego Batman*-Teilen kannst du nichts falsch machen. Nicht ganz so toll fanden wir *Lego Der Hobbit* und *The Lego Movie Videogame*, *Lego Jurassic World* hingegen ist gutes Mittelmaß. Richtig gut ist zudem das bereits erwähnte *Lego Dimensions* – wird aufgrund der benötigten Plastikfiguren aber schnell ein teurer Spaß.

Liebe Grüße **André**

Wii U AUF REISEN

Liebes N-ZONE Team,
erst einmal ein großes Lob an euch, ihr macht eure Arbeit immer noch super!

N-ZONE: Vielen lieben Dank :-)

Jetzt zu meiner Frage: Kann man die Wii U auf Reisen mitnehmen? Ich meine insofern, dass man im Zug zocken kann? Denn mein Vater sagte, es sei kritisch, im Zug zu spielen! Laptops seien da die bessere Wahl, da die Festplatte etwas mehr als beim PC geschützt sei. Für die Stromversorgung ist gesorgt, da die ICs und ICEs ja über Steckdosen verfügen. Manche der Züge haben sogar WLAN!

N-ZONE: Sowohl du als auch dein Vater haben recht; prinzipiell ist es kein Problem, im Zug zu spielen. Unerwartete Lenkmanöver sind dort nicht zu erwarten und auf dem Sitz neben dir oder am Tisch liegt die Wii U auch recht sicher. Allerdings kann bei einer Reise natürlich immer was passieren – das fängt schon beim Transport an, wo dir die Tasche mit der Konsole schnell einmal auf den Boden fällt oder wo dagegen knallt. Klar, das kann dir mit dem Laptop auch passieren, aber dessen Design ist ja von Haus aus auf Portabilität ausgelegt und somit besser für unterwegs geeignet. Wir meinen: Wenn es dir wichtig ist, unbedingt Nintendo-Spiele im Zug zu spielen, kannst du es schon wagen, die Wii U einzupacken, musst aber eben mit einem gewissen Restrisiko rechnen. Am einfachsten ist es übrigens natürlich, du schnappst dir einfach einen Nintendo 3DS ;-)

Grüsse aus Stuttgart, euer Leser **Matthias**

DIE MAGISCHE 85

Hallöchen!
Ich schreib mal wieder, denn ich habe drei Fragen an euch.

N-ZONE: Na, dann schieß los!

Ich lese die N-Zone seit 2004 und ich wollte mal wissen, ob ihr den N-ZONE-Hitstempel schon immer ab 85% vergeben habt?

N-ZONE: Ja, das war tatsächlich schon immer so!

Habt ihr eine Idee, wann (und ob) Nintendo mal auf den E-Sport-Zug aufspringen wird? Schließlich finden bereits am PC und auch den anderen Konsolen Turniere (auch online) mit verdammt hohen Preisgeldern statt!

N-ZONE: Derzeit sehen wir keine Bestreben Nintendos, professionell als Organisator ins E-Sport-Geschäft einzusteigen. Wer weiß, vielleicht ändert sich das ja mit dem Release von NX?

Ich würde gerne wissen, ob eure Praktikantin Laureen Eggmann noch zu haben ist? Bei ihrem Anblick habe ich mich direkt verliebt und würde sie auch gleich am liebsten heiraten wollen …

N-ZONE: Ööhm – diese Frage lassen wir dann doch lieber unkommentiert ;-)

Euer **Lukas G.**

TINTENKUNST

Hallo N-ZONE,
erst einmal ein megafettes Lob an euch! Ihr macht echt ein krass gutes Magazin <3 Und ja, mit diesem Lob müsst ihr euch zufriedengeben, ich bin in so was nicht so gut, sorry :(

N-ZONE: Ach Quatsch, das Lob ist doch total super – vielen herzlichen Dank!

Nele hat in wochenlanger Arbeit dieses wunderschöne Porträt geschaffen und uns ein Bild davon zugesendet. Vielen Dank, Nele, das sieht wirklich total toll aus!

Worin ich aber gut bin, ist zeichnen. Deshalb hab ich euch mal eine etwas aufwendigere Zeichnung geschickt. Dafür hab ich – ohne Witz – zwei Monate gebraucht. Hat sich meiner Meinung nach aber gelohnt:) Man bedenke zudem, dass ich erst zwölf Jahre alt bin.

N-ZONE: Na, und wie sich das gelohnt hat – danke für das toll gemachte Bild!

Macht auf jeden Fall weiter so wie bisher! Viele liebe Grüße, **Nele**

ACHTERBAHN-FAN

Liebe N-ZONE-Redaktion,
seit ungefähr einem Dreivierteljahr lese ich eure Zeitschrift. Doch nun habe ich mich entschlossen, euch einen Leserbrief zu schicken, da mir aufgefallen ist, dass ihr eine wichtige Neuigkeit noch nicht abgedruckt habt. Da ich ein begeisterter Fan von Achterbahnen bin, schaue ich jeden Tag auf Achterbahn-Homepages nach, was denn so in der Welt der Achterbahnen los ist. Und da ist mir ein Artikel ins Auge gefallen, der, wie ich finde, sehr relevant für euer Heft ist. So möchte ich nun bekannt geben, dass Nintendo mit Universal zusammenarbeiten möchte, also mit den jeweiligen Freizeitparks von Universal. Es kann also sein, dass es bald Nintendo-typische Attraktionen in diesen Freizeitparks geben wird.

N-ZONE: Hi Anton! Wir konnten die entsprechende Meldung auf die Schnelle nicht finden, sind uns aber fast sicher, dass wir Nintendos Freizeitpark-Anmeldung einst in unserem Newsbereich behandelt haben. So oder so lassen wir dem Thema durch deinen Brief aber freilich gerne noch einmal Aufmerksamkeit zukommen!

Ein weiteres Anliegen, das ich habe ist, ob ich euch einfach ein paar Level-IDs von *Super Mario Maker* senden darf. Oder gibt es eine Extra-Adresse, an die ich die Codes senden soll? Ich bin nämlich der Meinung, dass meine Levels gar nicht so schlecht sind.

N-ZONE: Klar darfst du das – einfach an lukas.schmid@computec.de oder an redaktion@n-zone.de. Idealerweise gibst du

als Betreff „Mario Maker Levelcodes“ an, damit wir die Mail entsprechend einordnen können!

Ihr macht das richtig klasse mit eurem Heft und ich freue mich schon auf die nächste Ausgabe.

Anton Gröschler

SO MUSS DAS!

Liebe Redaktion,
ich bin entsetzt darüber, dass sich auch im relativ jungen Publikum der Nintendo-Community homophobe Meinungen finden lassen, und davon, dass Lukas' Kolumne als „Homopropaganda“ angesehen wurde. Ich bin heterosexuell, lehne die Benachteiligung von Schwulen und Lesben jedoch in allen Formen ab. Ich bin froh über euer Statement. Weiter so!

N-ZONE: Sehen wir genauso – danke für deinen tollen Worte!

Beste Grüße **Andre**

ALTER HASE

Hallo!
Aufgrund meiner jüngst getätigten Aboverlängerung der N-ZONE muss ich euch doch mal ein Kompliment zukommen lassen. Bevor jeder glaubt, es ist wieder das übliche Gesülze eines Nintendo-Fanboys aus dem Wolkenkuckucksheim, der bloß abgedruckt werden will – vergesst es! Denn: Ich lese die N-Zone seit 1997, fand sie damals allerdings nicht so gut wie die *64-Power* beziehungsweise die Nachfolger wie Big N. Ihr wisst schon, das Magazin, bei dem eure Starschreiber Marco und Benjamin gearbeitet haben. Aber in den letzten Jahre ging die Qualität steil bergauf, nicht zuletzt dank toll recherchierter Retro-Specials – weitermachen!

N-ZONE: Na, dann freuen wir uns ja, dass wir dich schlussendlich doch noch von uns überzeugen konnten :-)

Bevor Ben und Marco zum Team der N-ZONE dazustießen, arbeiteten sie unter anderem an diversen Nintendo-Zeitschriften wie dem eingestellten Wii Magazin mit.

Hab aber auch einige Sachen zu sagen: Die Retrorätsel sind zu einfach, wusste bisher immer, um was es sich handelt. Ein bisschen tiefer im Archiv wühlen wäre schön, damit auch altgediente Veteranen ihre Freude daran finden können! ;)

N-ZONE: Nun ja, wir denken, es gibt genug Spieler, die nicht absolut jeden Retro-Titel nach all den Jahren im noch Kopf haben, meinst du nicht? ;-)

Ist das auf der Teamseite der N-ZONE 11/2015 Marcos Vater?

N-ZONE: Ja, das ist in der Tat Herr Cabibbo senior!

3. Als Vegetarier finde ich es ein Unding, wie euer Layouter auf der Teamseite ein Kaninchen in einen Ofen stecken kann! ;)

N-ZONE: Wir haben ihn als Strafe mit Tofu verprügelt!

Abschließend wünsche ich mir für die Zukunft der N-ZONE weiterhin interessante Reportagen, etwa ein Factor-5-Special, oder ein „Making of“ eines N-ZONE-Tests. Da könnte man doch mal eine lustige Foto-Story nach Club-Nintendo-Vorbild draus basteln. Ach, und noch eine Bemerkung zur Diskussion zur angeblichen Homosexuellen-Propaganda im Heft: Lasst doch solche Themen künftig aus der N-ZONE raus – bringt doch nichts und führt in die falsche Richtung, wer's politisch will, kann ja stattdessen zu Magazinen wie *Spiegel* und Co. greifen.

N-ZONE: Ähm – nein. Wir haben es ja schon mehr als einmal erklärt – ja, wir sind ein Spielemagazin, das nimmt uns aber nicht aus der Verantwortung, dass wir auch zur Meinungsbildung beizutragen. Entsprechend wollen wir uns auch verhalten. Und wenn es in der Zukunft wieder ein gesellschaftspolitisch relevantes Thema geben wird, welches unter unseren Lesern für eine Debatte sorgt, werden wir diese Diskussion auch abbilden und bewerten.

Liebe Grüße, **Patrick K.**

HYRULE WORRIER

Hallo N-ZONE-Team,
ich bin schon seit vielen Jahren ein treuer Leser der N-ZONE und euer Magazin ist wirklich das beste. Macht weiter so!

N-ZONE: Machen wir, hoch und heilig versprochen!

Nun habe ich eine Frage zu *Hyrule Warriors* und hoffe, dass ihr mir vielleicht weiterhelfen könnt: Ich möchte gerne wissen, ob ihr denkt (vielleicht wisst ihr es ja sogar schon ;-)), dass die neuen Inhalte von *Hyrule Warriors: Legends* irgendwann auch als kostenloser oder kostenpflichtiger DLC für *Hyrule Warriors* erscheinen werden? Bisher hieß es ja nur, dass man die neuen Inhalte auf die Wii-U-Version des Spiels übertragen können wird, wenn man auch die 3DS-Version besitzt.

N-ZONE: Über exklusive Infos zu dieser Frage verfügen wir zum jetzigen Zeitpunkt leider auch noch nicht. Wir gehen aber fest davon aus, dass Nintendo die neuen Inhalte auch den Spielern zur Verfügung stellen wird, welche sich nicht die 3DS-Neuauflage holen. Warum? Ganz einfach, weil das Unternehmen sonst ganz schön dämlich wäre. Wenn ich den – sehr umfangreichen – Titel bereits auf einem System gespielt habe, habe ich als Spieler nicht zwangsläufig Lust, das auf dem jeweils anderen Gerät noch einmal zu tun. Ergo wäre es töricht, dieser großen Gruppe an Spielern die Inhalte vorzuenthalten. Zudem – und das ist der primäre Grund – würde sich Nintendo eine gewaltige Einnahmequelle entgehen lassen, würde man den Content Wii-U-Besitzern nicht für einen kleinen Obolus zum Download anbieten. Ergo: Es kann sein, dass die neuen Inhalte erst zu einem späteren Zeitpunkt allen Spielern zugänglich gemacht werden, dass sie gar nicht frei veröffentlicht werden, ist aber so gut wie ausgeschlossen.

Ich freue mich bereits auf eure Antwort und wünsche euch allen noch einen angenehmen Tag!
Viele Grüße an die gesamte Redaktion, **Michael-**

Werden die neuen Inhalte von *Hyrule Warriors* auch für Wii-U-Besitzer ohne Nintendo 3DS erhältlich sein? Wir rechnen fest damit!

FRAGESTUNDE

Hallo!
Ein großes Lob an euer Magazin, ihr seid die Besten ;-) Ich habe einige Fragen an euch und es wäre supi, wenn ihr sie beantworten könntet.

N-ZONE: Nach dem Lob geben wir uns die größte Mühe ;-)

1. Wie stehen die Chancen, dass in den Nintendo eShop der Wii U die SNES-Meilensteine *Terranigma*, *Illusion of Time*, *Secret of Evermore* und *Secret of Mana* aufgenommen werden?

N-ZONE: Genau sagen lässt sich das nicht, da Nintendo nur sehr selten VC-Releases im Vorfeld ankündigt. Durch das gute Verhältnis zwischen Nintendo und Square Enix sind entsprechende Veröffentlichungen aber nicht auszuschließen. Das Einzige, was dagegensprechen könnte, ist die Tatsache, dass Square Enix in den letzten Jahren vermehrt ältere Titel selbst auf Smartphones und anderen mobilen Geräten verwertet. Vielleicht will man die Kontrolle über die Spiele deswegen nicht aus der Hand geben.

2. Wisst ihr schon etwas über die neuen DLCs von *Super Smash Bros. für Wii U*? Etwa, wie viele herauskommen und eventuell sogar, welche es sein werden?

N-ZONE: Da sind wir genauso schlau wie du. Nintendo hat aber angekündigt, das Spiel noch über einen langen Zeitraum hinweg mit neuen Inhalten zu versorgen.

3. Kommt für die Wii U irgendwann ein *Animal Crossing* heraus, so, wie wir es kennen und lieben, oder eher erst für die Nintendo-NX-Konsole?

N-ZONE: Wir rechnen für die Wii U nicht mehr mit einem neuen *Animal Crossing*. *Amiibo Festival* ist wohl auch dazu gedacht, die wartenden Fans zu vertrösten. Mit NX am Horizont wäre es töricht, jetzt noch ein Spiel für Wii U zu veröffentlichen, dass darauf ausgelegt ist, über Monate oder gar Jahre hinweg gespielt zu werden.

4. Kommt das neue *Zelda* noch für Wii U oder schon für NX?

N-ZONE: Darüber schweigt Nintendo derzeit noch. Es wurde aber mehrmals bekräftigt, dass die Wii U auf jeden Fall noch eine Version des Abenteuers spendiert bekommt. Am realistischsten ist, dass der Mario-Konzern eine ähnliche Strategie fährt wie beim Release von *Twilight Princess* und den Titel mehr oder minder parallel für beide Konsolen veröffentlicht.

So, das waren meine Fragen. Macht weiter so! Mit freundlichen Grüßen **Sidney**

FANBRIEF

Hi N-ZONE!
Ein großes Lob von mir, macht weiter so! Seit ich das erste Mal die N-ZONE gelesen habe, bin ich begeistert und habe euch gleich abonniert. Das Einzige, worüber ich manchmal mit euch streiten könnte, sind die Kritikpunkte bei manchen Spielen wie *Lego Dimensions*. Ich finde etwa nicht, dass die Steuerung teilweise nervig ist. Aber das war es auch schon mit Kritik. Wenn ich jetzt die ganzen Pluspunkte des Heftes aufzählen würde, könnte ich jetzt lange herumschreiben. So finde ich etwa eure Berichte sehr interessant, etwa den über Nintendos Struktur. Auch die Terminliste, Warios Sinnlos-Wissen und das Cover finde ich stets gut gemacht und freue mich über die unterhaltsamen Turniere, die ihr ab und an abhaltet.

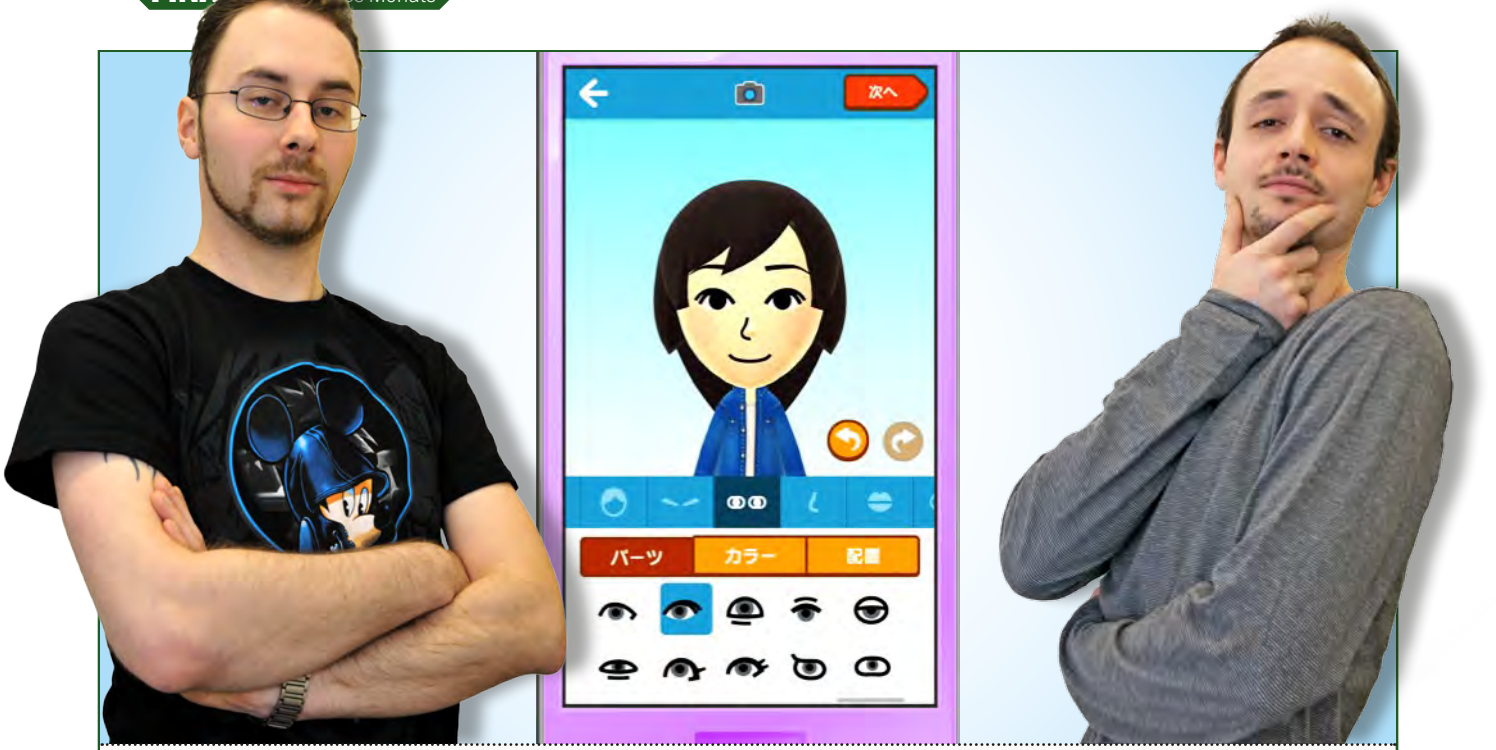
N-ZONE: Grüß dich! Na, da freuen wir uns aber, wenn du mit unserer Arbeit zufrieden bist – wir hingegen können uns gar keine besseren Leser wünschen :-)

Macht weiter so, euer Fan **Lukas**

Zusätzlich zu seinem Brief schickte uns Lukas noch ein Bild seiner Sammlung.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



Miitomo – GENIAL ODER ÖDE?

Die erste App für Smartphones und Tablets, die Nintendo zusammen mit DeNA entwickelt, ist kein *Mario*, *Zelda* oder *Animal Crossing*, sondern eine Social App mit Miis. Das halten wir davon:

Vik: Nun, Lukas, Nintendo hat endlich ausgepackt und das erste Kollaborationsprojekt mit DeNA für mobile Plattformen vorgestellt. Ich muss gestehen, ich hatte mit etwas völlig anderem gerechnet, doch gleichzeitig ist *Miitomo* irgendwie auch typisch Nintendo. In Japan sind soziale Netzwerke und Chat-Programme bei Smarthphone-Nutzern extrem beliebt. Und *Tomodachi Life*, das ebenfalls Miis selbstständig miteinander agieren lässt, hat sich sogar als weltweiter Erfolg entpuppt. Die Frage ist jedoch: Kann man *Miitomo* und *Tomodachi Life* überhaupt miteinander vergleichen? Handelt es sich bei *Miitomo* um mehr als nur eine glorifizierte Chat-Plattform? Muss es überhaupt mehr sein, um Erfolg zu haben? Wie ist dein Eindruck von der Nintendo-App?

Lukas: Mein erster Eindruck mit nur einem Wort zusammengefasst: ernüchternd. Ich hätte mir nach den großspurigen Ankündigungen im Vorfeld erwartet, dass Nintendo mit dem ersten offiziellen Smartphone-Projekt so richtig in die Vollen geht und zum Beispiel Mario in einem clever umgesetzten Hüpfspiel die neue Hardware erforschen lässt. *Miitomo* hingegen wirkt, als wäre es kaum mehr als ein vorsichtiges Eintauchen des kleinen Zehs in die neuen, unbekannten Mobile-Gewässer. Die meisten Vollblutzocker können die Miis nicht mehr sehen, sind sie doch quasi synonym mit Nintendos Casual-Wahn zu Wii-Zeiten. Mag sein, dass es der Plan ist, die auf Wii U wieder verlorene Gelegenheitsspielerschicht auf diese Weise wieder zurückzugewinnen, alle anderen wenden sich aber wohl eher gähnend ab. Entpuppt sich *Miitomo* als *Tomodachi Life*-Klon, mag es ja sogar noch Spaß machen. Als Chat-Programm beziehungsweise soziales Netzwerk sehe ich außerhalb Japans jedoch keinerlei Potenzial für die Software – zumal ja in der Ankündigung bereits mitklingt, dass man auf den Mobile-Geräten ähnlich strikte Jugendschutzbedingungen anstrebt wie auf den eigenen Plattformen. Zu hoffen, dass Smartphone- und Tablet-Besitzer diese akzeptieren werden, ist mehr als nur naiv – es ist geschäftsschädigend.

Vik: Von den Socken gehauen hat mich diese Ankündigung auch keineswegs, eher im Gegenteil. Da bisher aber noch recht wenig zu *Miitomo* bekannt ist und Nintendo nächstes Jahr mehr Details verraten will, möchte ich *Miitomo* noch nicht komplett abschreiben. Wer weiß, was noch alles drinstecken könnte? Ich kann mir zum Beispiel gut vorstellen, dass *Miitomo* ähnliche Funktionen haben könnte wie die Streetpass-Lobby am 3DS. Diese ist auch enorm simpel, motiviert aber dennoch dazu, gelegentlich reinzusehen, um neue Puzzleteile zu ergattern. Falls *Miitomo* einen ähnlichen Ansatz verfolgt, könnte es zumindest dafür reichen, Gelegenheitsspieler anzusprechen, die sonst gar nichts mit Nintendo am Hut haben. Und das ist schließlich Big Ns vornehmliches Ziel: neuen Spielern den Nintendo-Kosmos zu eröffnen.

Lukas: Da ist ja gut und schön, aber eben meiner Meinung nach zu wenig, um erfolgreich in den Mobile-Markt vorzudringen. Die Leute wollen *Zelda*, *Mario*, *Star Fox* – eben das, was ihnen von Nintendo dadurch, dass „prinzipiell keine Marke von einer Smartphone-Umsetzung ausgeschlossen sei", versprochen wurde. Ein halbgarer Mii-Ausflug passt nicht mit der Ankündigung, aggressiv in den neuen Markt vorzudringen zu wollen, zusammen. 100 Millionen oder mehr Downloads, wie von Nintendo und DeNA erhofft, sehe ich bei *Miitomo* nicht.

Vik: Da möchte ich dir gar nicht widersprechen und ich bin mir sicher, dass von den insgesamt fünf bis März 2017 geplanten Apps mindestens ein Spiel auf einer großen Nintendo-Marke basieren wird. Ich denke, Nintendo startet nur deswegen ausgerechnet mit dem unspektakulären *Miitomo*, um die Verbreitung des neuen Nintendo Accounts auf Smartphones anzukurbeln. Trotzdem: Da wäre mehr drin gewesen, Nintendo!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 46,00/12 Ausg.; Österreich: € 53,50/12 Ausg.; Ausland: € 58,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

☐ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

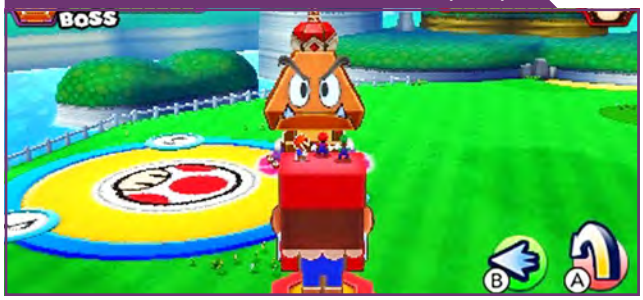
AUSGABE 01/2016
ab 16.12.15 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

XENOBLADE CHRONICLES X (Test)

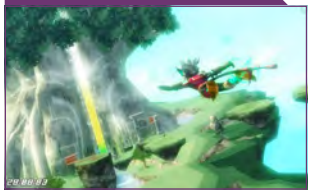
Nach einer gefühlten Ewigkeit ist die Veröffentlichung von *Xenoblade Chronicles X* endlich zum Greifen nahe. Wir verraten euch, was in dem Mega-Rollenspiel steckt!

MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS. (Test)



Dieses 3DS-Rollenspiel kombiniert die *Mario & Luigi*-Reihe mit den *Paper Mario*-Abenteuern. Charmante Mischung oder blöde Kombination?

RODEA THE SKY SOLDIER (Test)



In diesem ungewöhnlichen Action-Titel saust ihr durch die Lüfte. Wie viel Spaß das macht, lest ihr in unserem Test.

NINTENDO-GESCHENKIDEEN (Special)

Ihr braucht noch Weihnachtsgeschenke für eure Lieben? Wir liefern euch tolle Ideen rund um Nintendo!

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe“ ins Suchfeld ein!

Google Play

iTunes Store

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Peter Bathge, Laureen Eggmann, David Mola, Juliane Pröll, Katharina Reuss
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 46,00
Österreich: € 53,50
Ausland: € 58,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

DEUTSCHLANDS ERSTAUNLICH EHRLICHES FILMMAGAZIN

WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN

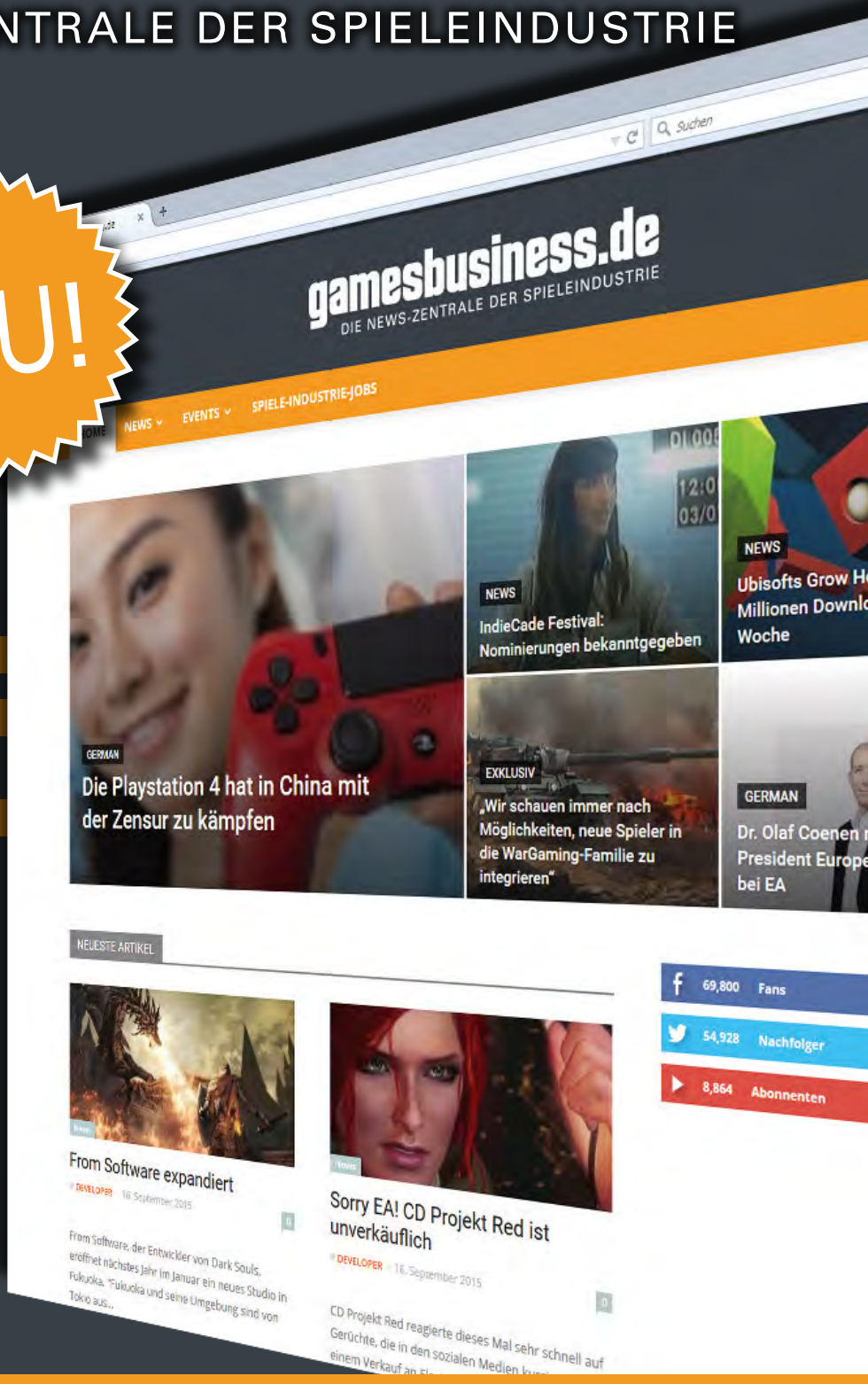
AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH | **WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE**

Aus de.gamesindustry.biz wird

gamesbusiness.de

DIE NEWS-ZENTRALE DER SPIELEINDUSTRIE

NEU!



NEWS & INTERVIEWS

JOBS IN DER SPIELE-INDUSTRIE

BRANCHEN-EVENTS

Registrieren Sie sich jetzt für den **kostenlosen Newsletter**!

Ein Produkt der computec MEDIA